ggw_hgw 9 s

Elias Kreuzmair,
Magdalena Pflock,
Eckhard Schumacher (Hg.)

Feeds, Tweets & Timelines

Schreibweisen der Gegenwart in Sozialen Medien

[transcript]
Literatur in der digitalen Gesellschaft

Elias Kreuzmair, Magdalena Pflock, Eckhard Schumacher (Hg.)
Feeds, Tweets & Timelines – Schreibweisen der Gegenwart in Sozialen Medien

Literatur in der digitalen Gesellschaft | Band 3

Elias Kreuzmair, geb. 1986, ist wissenschaftlicher Mitarbeiter im DFG-Projekt »Schreibweisen der Gegenwart. Zeitreflexion und literarische Verfahren nach der Digitalisierung« am Institut für Deutsche Philologie an der Universität Greifswald. Seine Arbeitsschwerpunkte sind Gegenwartsliteratur, Pop und Literaturtheorie sowie die Geschichte des Lesens.
Magdalena Pflock, geb. 1991, ist wissenschaftliche Mitarbeiterin im DFG-Projekt »Schreibweisen der Gegenwart. Zeitreflexion und literarische Verfahren nach der Digitalisierung« am Institut für Deutsche Philologie an der Universität Greifswald. Ihre Arbeitsschwerpunkte sind Literatur und Soziale Medien sowie die Literatur des 21. Jahrhunderts.
Eckhard Schumacher, geb. 1966, ist Professor für Neuere deutsche Literatur und Literaturtheorie am Institut für Deutsche Philologie an der Universität Greifswald. Er ist Sprecher des internationalen DFG-Graduiertenkollegs »Baltic Peripeties« und leitet das DFG-Projekt »Schreibweisen der Gegenwart. Zeitreflexion und literarische Verfahren nach der Digitalisierung«. Seine Arbeitsschwerpunkte sind Literatur- und Medientheorie, Gegenwartsliteratur und Pop.

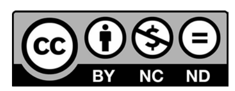
Elias Kreuzmair, Magdalena Pflock, Eckhard Schumacher (Hg.)

Feeds, Tweets & Timelines – Schreibweisen der Gegenwart in Sozialen Medien

[transcript]

Der Sammelband ist im Rahmen des Forschungsprojekts »Schreibweisen der Gegenwart. Zeitreflexion und literarische Verfahren nach der Digitalisierung« entstanden, gefördert durch die Deutsche Forschungsgemeinschaft (DFG) – Projektnummer 426792415.

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über http://dnb.d-nb.de abrufbar.



Erschienen 2022 im transcript Verlag, Bielefeld

Umschlaggestaltung: Maria Arndt, Bielefeld
Umschlagabbildung: Akira Hojo / unsplash.com
Druck: Majuskel Medienproduktion GmbH, Wetzlar
Print-ISBN 978-3-8376-6385-3
PDF-ISBN 978-3-8394-6385-7
https://doi.org/10.14361/9783839463857
Buchreihen-ISSN: 2750-7610
Buchreihen-eISSN: 2750-7637

Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier mit chlorfrei gebleichtem Zellstoff.
Besuchen Sie uns im Internet: *https://www.transcript-verlag.de*
Unsere aktuelle Vorschau finden Sie unter *www.transcript-verlag.de/vorschau-download*

Inhalt

Einleitung: Feeds, Tweets & Timelines – Schreibweisen der Gegenwart in Sozialen Medien

Elias Kreuzmair/Magdalena Pflock/Eckhard Schumacher

»Dein Feed sollte Updates von den Personen und Seiten enthalten, denen du folgst. Wenn dein Feed leer ist, schließe Facebook und öffne es erneut, um deinen Feed zu aktualisieren.«[1] So beantwortet Facebook in seinem sogenannten *Help Center* die Frage »Warum ist mein Feed leer?«[2] Für die zentrale Relevanz, die der Feed – auch *News Feed* genannt – für das Nutzer*innenerlebnis hat, ist die Antwort ziemlich knapp und adressiert, wohl den Suchgewohnheiten der Nutzer*innen geschuldet, weniger das Warum als Verfahren zur Wiederauffüllung des leeren Feeds. War die Nutzung von Facebook vor der Einführung des Feeds im Jahr 2006 vom Besuch der Profilseiten von Freund*innen und anderen Nutzer*innen bestimmt, ist der Feed seither zentral nicht nur für dieses Soziale Netzwerk, sondern für Soziale Medien überhaupt geworden. Spricht man bei Instagram ebenfalls vom Feed, wird bei Twitter, um dieses Feature zu benennen, meist von der Timeline gesprochen.

Die Einführung des Feeds ist deswegen so entscheidend für die Erfahrung Sozialer Medien, weil er die Kontrolle über das, was man sieht, von den Nutzer*innen zu den Algorithmen der Sozialen Medien verschoben hat. Der*die Nutzer*in sieht nicht mehr, was er*sie anklickt, etwa das Profil einer anderen Person und deren Posts, sondern was der Algorithmus anhand vermuteter Interessen vorsortiert hat und zwar ohne, dass der*die Nutzer*in außer dem Aufrufen der Website oder dem Öffnen der App eine Handlung vollzogen hat. Wenn im Titel dieses Bandes »Feeds, Tweets & Timelines« stehen, dann stehen sie in diesem Sinn für die Sozialen Medien als Gesamtzusammenhang.

---

1 o.V.: »Warum ist mein Feed leer?«. In: *Facebook Help Center*. https://www.facebook.com/help/316840001710276/?helpref=search&query=newsfeed, o.J. [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

2 Ebd.

Dass der Titel in einer leichten Überschneidung die Begriffe Feed *und* Timeline enthält, verweist auf einen Aspekt, der für beide zentral ist, aber in der Rede von der *Time*line im Besonderen akzentuiert ist: Soziale Medien haben die Wahrnehmung und Reflexion von Zeit, Gegenwart und Aktualität verändert. Feed und Timeline implizieren eine zeitliche Ordnung ihrer Elemente – Posts oder Tweets. Diese bezieht sich zum einen auf die Datierung der einzelnen Elemente – mit einem *timestamp* oder Hinweisen wie »vor 13h« –, zum anderen auf die durch diese Datierung hervorgebrachte Suggestion der Aktualität. Im Feed findet sich, so sollen zumindest die Nutzer*innen glauben, immer das Neueste, was gerade jetzt passiert ist, eben erst gepostet wurde. Fragen nach Zeit und Zeitwahrnehmung liegen daher in besonderer Weise nahe, entsprechend bildet dieser zeitliche Aspekt von Sozialen Medien einen Schwerpunkt des Bandes.

Als zentrale Elemente Sozialer Medien affizieren Feeds, Tweets und Timelines auch die kulturelle Imagination. In zeitdiagnostischen Texten der letzten Jahre sind auffallend häufig Kopplungen von Sozialen Medien und neuen Gegenwartsbegriffen zu finden. Selten findet man Ansätze, die die Möglichkeiten und Chancen dieser neuen Konstellationen hervorheben. Das Schreiben mit und auf Sozialen Medien wird vielmehr häufig mit überfordernden Erfahrungen von Beschleunigung und Unmittelbarkeit in Verbindung gebracht, die im Zuge permanenter Aktualisierungsprozesse einen ›rasenden Stillstand‹ zur Folge hätten. Die Rede ist von ›breiter Gegenwart‹, einem ›Present Shock‹, von der ›absoluten Gegenwart‹ oder auch von einem ›Ende der Aktualität‹.[3] Beispiele für diese Entwicklungen sind häufig die Timelines Sozialer Medien. Es ergebe sich aus dem »Takt der *time-lines*« eine »totale […] Gegenwartsorientierung«, schreibt der Soziologe Armin Nassehi in seinem Buch *Muster. Theorie der digitalen Gesellschaft* (2019).[4] In Douglas Rushkoffs *Present Shock* (2013, dt. 2014) werden »Internet-Feeds« selbst zu Akteuren, da sie, so zumindest Rushkoff, ein »Gefühl der Krisenhaftigkeit« verstärken, »indem sie nur die besonders spektakulären und negativen Nachrichten verbreiten –

3 Zu den Zeitverhältnissen im Digitalisierungsdiskurs vgl. Eckhard Schumacher: »Present Shock. Gegenwartsdiagnosen nach der Digitalisierung«. In: *Merkur* 72 (2018), S. 67-77, sowie ders.: »›Wenn alles jetzt passiert‹. Gegenwartsdiagnosen nach der Digitalisierung«. In: Thomas Alkemeyer u.a. (Hg.): *Gegenwartsdiagnosen. Kulturelle Formen gesellschaftlicher Selbstproblematisierung in der Moderne*. Bielefeld 2019, S. 63-79.

4 Armin Nassehi: *Muster. Theorie der digitalen Gesellschaft*. München 2019, S. 283 u. 288.

jene, die besonders viele Klicks bekommen und hoch im Ranking stehen«.[5] Feeds führen demnach zu Krisen – und auch Tweets erfahren bei Rushkoff keine positivere Wertung: »Erzählstrukturen und Ziele lösen sich auf, und was übrig bleibt, sind verzerrte Aufnahmen vom Echten und Unmittelbaren in Form von Tweets und Status-Updates.«[6] Feeds, Tweets und Timelines funktionieren auf je verschiedene Weise bei Nassehi und Rushkoff als Symptome gegenwärtiger Entwicklungen, die insbesondere mit – häufig als problematisch beschriebenen – Verschiebungen der Zeitwahrnehmung in Verbindung gebracht werden.

Im Unterschied zu diesen Positionen greift der Band die drei Begriffe als Ausgangspunkte für wissenschaftliche, essayistische und künstlerische Explorationen dessen auf, was sich als »Schreibweisen der Gegenwart in Sozialen Medien« bezeichnen lässt, und durchquert dabei alle drei angesprochenen Dimensionen: Feeds, Tweets und Timelines als zentrale technische Einrichtungen Sozialer Medien, ihre Kopplung an bestimmte Zeitwahrnehmungen und ihre Rolle in der kulturellen Imagination der Digitalisierung. Soziale Medien zielen einerseits auf die Synchronisierung multipler Gegenwarten, stellen in ihren Feeds und Timelines andererseits aber auch die Gleichzeitigkeit ungleichzeitiger Ereignisse aus. Auf diese Weise haben Soziale Medien einen neuen Blick auf die Relation von Gegenwart und Zukunft wie auch auf Konzepte von Vergangenheit, Vergegenwärtigung und Archivierung angeregt – etwa in Überlegungen zum Erinnern und Vergessen unter den Bedingungen der Digitalisierung. Aus literaturwissenschaftlicher Sicht spitzen sich die Probleme der Archivierbarkeit von Texten in Bezug auf Soziale Medien noch einmal zu: Wie geht man mit der ihnen eigenen Flüchtigkeit um? Was passiert mit dieser Form des Gegenwartsbezugs im Archivierungsprozess?

Die in den Beiträgen untersuchten Sozialen Medien unterscheiden sich nicht nur, aber für unseren Zusammenhang maßgeblich auf der Ebene der Zeitwahrnehmung voneinander. Dies erklärt sich einerseits anhand der strukturellen Vorgaben und Funktionen der Netzwerke und andererseits aus dem Umgang der User*innen mit ihnen. Das 2006 als ›Microblogging- und Nachrichtendienst‹ gegründete Twitter strebt die Illusion einer unmittelbaren Gegenwart an, welche durch die Strukturierung der Timeline und die gezielte Platzierung von Schlagwörtern erreicht werden soll: Der

---

5 Douglas Rushkoff: *Present Shock. Wenn alles jetzt passiert*. Übers. v. Andy Hahnemann u. Gesine Schröter. Freiburg 2014, S. 56.

6 Ebd., S. 16.

Slogan »Alles, was gerade los ist« und die Einstiegsfrage beim Verfassen eines neuen Tweets »Was gibt's Neues?« sind Ausdruck des Versprechens von Aktualität und der den User*innen entgegen gebrachten Erwartung, zum gegenwärtigen Diskurs etwas ›Neues‹ beizutragen. Dieses ›Neue‹ wird in Form eines Tweets von 280 Zeichen (bis 2018 nur 140 Zeichen) scheinbar live und ohne Vermittlungsinstanzen in die Timelines der eigenen Follower*innen übertragen und kann anschließend und mit kaum erkennbarer Verzögerung gelesen, geliked, retweetet oder kommentiert werden. Das niedrigschwellige Veröffentlichen sowie die Kürze der Tweets laden User*innen dazu ein, möglichst viel zu twittern und zu interagieren, wodurch das eigene Profil und auch die Timelines regelmäßig mit neuen Inhalten versorgt werden und die Plattform ihrem Versprechen nachkommen kann. Während sich Twitternutzer*innen für Veröffentlichungen und Interaktionen in Form der Plattformwährungen ›Like‹, ›Retweet‹ und ›Follow‹ gegenseitig bestätigen, profitiert Twitter durch Monetarisierung der Inhalte. Das Einsetzen von personalisierter Werbung sowie die Möglichkeit, die eigene Startseite auf die eigenen Interessen zuzuschneiden, machen einen Daten auswertenden und anordnenden Algorithmus sowie das finanzielle Interesse sichtbar. User*innen ist es dabei selbst überlassen, ihre Startseite nach den neusten Tweets (»Die neuesten Tweets erscheinen, sobald sie gepostet werden«) und den passendsten Tweets (»Auf der Startseite siehst du die besten Tweets zuerst«) zu ordnen – selbst bei der zweiten Ordnung erscheinen selten Tweets, die älter als wenige Stunden sind, wodurch das Versprechen von Gegenwärtigkeit kaum von den ökonomischen Kriterien der Plattform gebrochen wird.

Bei Twitter liegt der Fokus immer noch stark auf Texten – einige Versuche seitens der Plattform diesen zu verschieben, etwa durch Fleets (2020-2021) und Periscope (2015-2021), scheiterten. Dagegen wartet Instagram beständig mit neuen bild- und videobasierten Formaten auf. Schon der Name des Sozialen Mediums, ein Kofferwort aus ›instant camera‹ und ›telegram‹, referiert auf die zeitliche und örtliche Bedeutung: Inhalte (Bilder mit Unterschriften) können somit *sofort* nach Erstellung veröffentlicht und über große Distanz (tēle: fern, weit) gesehen werden. Das 2010 gestartete Soziale Netzwerk ließ zu Beginn nur das Veröffentlichen von quadratischen Fotos zu (als Vorbild diente das Format der Polaroid Kamera), welche mit App-eigenen Filtern, die den Möglichkeiten der analogen Fotobearbeitung nachempfunden sind, bearbeitet werden konnten. Filter und Funktionen entwickelten sich stetig weiter, sodass ›Beautyfilter‹ und die Inszenierungen von Content-Creator*innen und Influencer*innen immer stärker wegen mangelnden Bezugs zur Realität

kritisiert werden. Inhalte können mittlerweile auf vier Arten veröffentlicht werden: 1. Als Beitrag in der ursprünglichen, an Polaroidbilder erinnernden Form als Posting mit Bildunterschrift, das im Feed der Startseite erscheint. 2. Als Stories, bei welchen es sich um kurze aneinandergereihte Videoschnipsel, die nach dem Vorbild von Snapchat 24 Stunden abspielbar sind, handelt. Diese werden in einer eigenen horizontal verlaufenden Timeline angezeigt und immer nach der neusten Veröffentlichung geordnet. 3. Als Reel – einem 15-60 Sekunden langen Video, das meist auf Grundlage einer memefizierten Tonspur und mit einigen Videobearbeitungsoptionen nach dem Vorbild der App TikTok erstellt werden kann. Diese erscheinen zum einem im Feed der Abonnent*innen, zum anderen in einer an TikToks For-You-Page angelehnten Seite, auf der durch Scrollen ein Reel nach dem nächsten abgespielt werden kann. 4. Als Live-Stream, in welchem Zuschauer*innen kommentieren, liken und vom Streamenden auf Wunsch sogar hinzugeschaltet werden können. Durch die unterschiedlichen Möglichkeiten der Distribution und ihren verschiedenen Haltbarkeiten vereint das Soziale Medium (die Illusion und ›Produktion‹ von) Echtzeit, Aktualität und Archivierung in sich selbst. Ähnlich wie bei Twitter gibt es ein offenes Follower*innen- bzw. Abonnent*innensystem, das sich von dem Facebook zugrundeliegenden Freundesprinzip stark unterscheidet: Abonniert und gefolgt wird stärker aufgrund gemeinschaftlicher Interessen, Facebook-Freundschaften werden hingegen eher auf Bekanntschaftsebene geschlossen – wodurch auf Twitter und Instagram ein hohes Potential an gemeinschaftlichem, kreativem Schreiben und Kreieren erkennbar wird.

Anders verhält es sich bei den Sozialen Netzwerken YouTube und Twitch. Im Kontext des vorliegenden Bandes werden diese v.a. in Bezug auf Games untersucht, dennoch soll hier angemerkt werden, dass sich deren inhaltliche Bandbreite über Computerspiele hinaus erstreckt. Das 2011 als Gaming- und E-Sport-Plattform online gehende *twich.tv* bietet User*innen die Möglichkeit, kostenlos und für einen großen Zeitraum live zu streamen. Diese in Echtzeit übertragenen Videos können gleichzeitig von Zuschauenden kommentiert und in Form von ›Abos‹ honoriert werden. 2014 wurde das Unternehmen von Amazon übernommen, wodurch Twitch-User*innen seit 2016 für ihr Amazon-Prime-Abo ein Twitch-Abo pro Monat bekommen. Twitch-Abos können aber auch für bestimmte Beträge erworben werden. Sie zählen wie Bits und die geschaltete Werbung zur finanziellen Einkommensgenerierung der Streamenden. Im Vordergrund steht dabei auch die Interaktion und Communitybildung mit den eigenen Zuschauer*innen: In Chats zum Live-Stream

tauschen diese sich auch untereinander aus und werden meist von einem*r zum Team der Gamer*innen gehörenden Moderierenden gemanagt. Da die Plattform selbst nur begrenzte Kapazitäten zur Archivierung dieser Inhalte aufweist, weichen viele Streamer*innen auf YouTube aus und führen dort eigens angefertigte Twitch-Playlisten. Auf YouTube werden stattdessen Let's Plays veröffentlicht, die im Gegensatz zu den Live-Streams geschnitten und nachbearbeitet sind. Dabei liegt der Fokus nicht auf dem gemeinschaftlichen, gleichzeitigen Erleben eines Spiels, sondern vielmehr auf der Unterhaltung durch das Anschauen eines Games.

Mit seinem Fokus auf Schreibweisen der Gegenwart in Sozialen Medien positioniert sich der Band in einem Feld, der mit dem Begriff ›postdigital‹ belegt ist. Dieser Begriff findet inzwischen breite Verwendung, so ist etwa im Ankündigungstext einer Veranstaltungsreihe zu Gegenwartsliteratur und -musik von der »postdigitalen Popkultur« die Rede.[7] Tatsächlich führt die Geschichte des Begriffs von Kim Cascones Verwendung für bestimmte musikalische Experimente Anfang der 2000er Jahre über Florian Cramers Wiederaufgreifen des Begriffs für die ästhetische Theorie in den 2010er Jahren bis zur aktuellen Diskussion von Gegenwartsliteratur.[8] Parallel ist im Kontext der Gegenwartskunst seit einigen Jahren von *post internet art* die Rede.[9] Im Kontext des Bandes liegt der Akzent auf Sozialen Medien als Teil des Web 2.0, mit dem die Veralltäglichung, die Mobilisierung und Kommerzialisierung des Internets einherging. Facebook, Twitter, Instagram und ähnliche Applikationen sind zentrale Elemente einer Internetnutzung, die durch Kontinuität und den Eindruck eines *always-on* gekennzeichnet ist. Die Unterscheidung von online und offline verliert in diesem Zusammenhang ihren Sinn. Wenn im Kontext des Forschungsprojektes, in dem dieser Band steht, die Formulierung ›nach

7 Vgl. o.V.: »GLITCHES #1: Hannes Bajohr und Philipp Schönthaler sowie Manu Louis«. In: *ZfL. Leibniz-Zentrum für Literatur- und Kulturforschung*. https://www.zfl-berlin.org/veranstaltungen-detail/items/glitches-1-hannes-bajohr-und-philipp-schoenthaler-sowie-manu-louis.html, 2022 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

8 Vgl. Kim Cascone: »The aesthetics of failure, Post-digital-tendencies in contemporary computer music«. In: *Computer Music Journal* 24 (2000), S. 12-18; Florian Cramer: »What is Post-Digital?« In: David M. Berry/Michael Dieter (Hg.): *Postdigital Aesthetics. Art, Computation and Design*. Basingstoke 2015, S. 12-28 sowie Elias Kreuzmair: »Die Zukunft der Gegenwart (Berlin, Miami). Über die Literatur der ›digitalen Gesellschaft‹«. In: Hannes Bajohr/Annette Gilbert (Hg.): *Digitale Literatur II*. Sonderband *Text+Kritik*. München 2021, S. 35-46.

9 Vgl. etwa Gila Kolb u.a.: *Post-Digital, Post-Internet Art and Education*. Cham 2021.

der Digitalisierung‹ verwendet wird, um den postdigitalen Zusammenhang zu bezeichnen, dann wird akzentuiert, dass das postdigitale Schreiben, Denken und Arbeiten eines mit, in und in Anlehnung an Formen und Verfahren digitaler und insbesondere Sozialer Medien ist.[10]

Wenn der vorliegende Band vor diesem Hintergrund auf eine Bestandsaufnahme und Analyse der Schreibweisen zielt, mit denen unter den Bedingungen der Digitalisierung Konzepte von Gegenwart und Modi von Gegenwärtigkeit mit Bezug auf Soziale Medien reflektiert, veranschaulicht und profiliert werden, geht es in mehrfacher Hinsicht um ›Schreibweisen der Gegenwart‹. Als global verbreitetes, ubiquitär verfügbares und entsprechend wirkmächtiges mediales Dispositiv prägen Soziale Medien die Art und Weise, wie geschrieben wird, wie Texte entstehen, mit welchen Formen, Formaten und Schreibweisen gearbeitet und gespielt wird – im Journalismus, in der Wissenschaft, in Kunst und Literatur wie in den Sozialen Medien selbst. Zugleich wirken sich diese Schreibweisen aber auch auf die Wahrnehmung und den Begriff von Gegenwart aus, sie konturieren und konstruieren, was als Gegenwart erfahren und begriffen wird. Entsprechend lenkt der Band die Aufmerksamkeit auf Schreibweisen, die gegenwärtig zu beobachten sind, die in verschiedenen Medien, verschiedenen Diskursen und medialen Kanälen auffallen, interessant oder auch relevant sind – und das nicht zuletzt für die Wahrnehmung von Gegenwart und das Nachdenken über Zeit und Zeitverhältnisse.

Die These, dass das, was wir Gegenwart nennen, gleichermaßen durch die verfügbaren medialen Dispositive wie durch die Produktion und Rezeption von Texten mitbestimmt wird, von Schreibverfahren, Schreibweisen und, weiter gefasst, Formen der Darstellung, bildet den Ausgangspunkt des DFG-Forschungsprojekts »Schreibweisen der Gegenwart. Zeitreflexion und literarische Verfahren nach der Digitalisierung«[11] an der Universität Greifswald und war auch grundlegend für die Tagung »Soziale Medien. Schreibweisen

---

10 Zu Konsequenzen für das literarische Schreiben vgl. Elias Kreuzmair/Eckhard Schumacher (Hg.): *Literatur nach der Digitalisierung. Zeitkonzepte und Gegenwartsdiagnosen.* Berlin 2022.

11 Informationen zum Forschungsprojekt sowie dessen Blog, Podcast, Veröffentlichungen und Veranstaltungen finden sich auf der Website *DFG-Projekt »Schreibweisen der Gegenwart«.* https://germanistik.uni-greifswald.de/institut/arbeitsbereiche/neuere-deutsche-literatur/dfg-projekt-schreibweisen-der-gegenwart/[zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

der Gegenwart nach der Digitalisierung«,[12] aus der der vorliegende Band hervorgegangen ist. Ein Ziel der Tagung war es, die verschiedenen und häufig auch sehr unterschiedlichen Zusammenhänge, Positionen und Akteur*innen zusammenzuführen, die das Schreiben in den Sozialen Medien wie auch den Diskurs über Soziale Medien prägen. Der vorliegende Band nimmt dieses Prinzip auf, indem er Beiträge aus den Literatur-, Kultur- und Medienwissenschaften sowie der Philosophie mit essayistischen Texten, künstlerischen Positionen und Selbstdarstellungen von Verlagen und Zeitschriften verbindet. In Auszügen wird zudem auch die intensive und ausführliche Begleitung, Kommentierung und Fortsetzung der Tagung auf Twitter, die über den Hashtag #ggw2021 weiterhin online verfügbar ist, dokumentiert. Ein knappes Glossar erläutert einschlägig relevante Terminologie, die – als Schreibweise der Gegenwart – möglicherweise schon in wenigen Jahren nicht mehr gebräuchlich sein wird.

Die Herausgeber*innen danken der Deutschen Forschungsgemeinschaft, dem Alfried Krupp Wissenschaftskolleg und dem Institut für Deutsche Philologie der Universität Greifswald für die ideelle und finanzielle Unterstützung sowie allen Beiträger*innen des Bandes und allen Teilnehmer*innen der Tagung, insbesondere Kathrin Passig, die die Tagung drei Tage lang auf Twitter kommentiert hat, sowie Hannah Willcox, die zudem die Redaktion des Bandes umsichtig unterstützt hat.

12 Die Tagung fand im Juli 2021 in Kooperation mit dem Alfried Krupp Wissenschaftskolleg Greifswald Pandemie-bedingt als rein digitale Veranstaltung statt: o.V.: »Tagung ›Soziale Medien. Schreibweisen der Gegenwart nach der Digitalisierung‹«. In: *DFG-Projekt »Schreibweisen der Gegenwart«*. https://germanistik.uni-greifswald.de/institut/arbeitsbereiche/neuere-deutsche-literatur/dfg-projekt-schreibweisen-der-gegenwart/schreibweisen-blog/n/tagung-soziale-medien-schreibweisen-der-gegenwart-nach-der-digitalisierung/, 2021 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

Der Feed
Selbsttechnik aus Versehen

Annekathrin Kohout

In Platons Dialog *Protagoras* gibt es eine Szene, in der Hippokrates mitten in der Nacht an Sokrates' Tür klopft. Er ist aufgeregt, weil er erfahren hat, dass der berühmte Sophist Protagoras in der Stadt ist, dessen Schüler er unbedingt werden möchte. Er bittet deshalb Sokrates, mit ihm zu Protagoras zu gehen, um ein gutes Wort für ihn einzulegen.

Da beginnt Sokrates die von den Sophisten angebotenen Kenntnisse – vor allem aber ihre Wirkungen – zu kritisieren. So vergleicht er sie mit Verkäufern und weist Hippokrates etwa daraufhin, dass die umherziehenden Wanderlehrer mit ihren Kennnissen doch genauso betrügen können wie die Großhändler und Krämer mit ihren Nahrungsmitteln. Wie Großhändler nur schwerlich wissen könnten, »was von den Waren, die sie führen, heilsam oder schädlich für den Körper ist«, aber dennoch alles anpreisen, verhalte es sich auch mit dem Verkauf von Kenntnissen durch die Sophisten:

> Ebenso nun preisen auch diejenigen, welche mit ihren Kenntnissen von Stadt zu Stadt umherziehen, um diese einem jeden, welcher gerade nach ihnen Begehr trägt, im großen zu verhandeln und im kleinen zu verhökern, ihm alles an, was sie feilbieten, und leicht möchten auch von diesen, mein Bester, manche nicht wissen, was von ihren Handelsartikeln heilsam oder schädlich für die Seele ist, und ebensowenig ihre Abnehmer, wenn nicht auch hier wieder einer von ihnen gerade ein Seelenarzt ist.[1]

Da man also keinesfalls immer vorher wissen könne, ob die Informationen und Kenntnisse, die man erhält, einem wohl- oder doch eher wehtun würden, sei besondere Vorsicht geboten, sagt Sokrates weiter: »Verstehst du dich also gerade darauf, was davon heilsam und schädlich ist, so kannst du ohne Gefahr

1 Platon: »Protagoras«, 313 d, e.

Kenntnisse vom Protagoras so gut wie von jedem anderen einkaufen: wenn aber nicht, dann siehe dich vor, mein Bester, daß du nicht dein Teuerstes auf das Spiel setzest und gefährdest!«[2] Die Gefahr von Kenntnissen sei sogar weitaus größer als die von Speisen oder Getränken:

> Speise und Getränke nämlich, die man bei irgendwem erstanden hat, kann man in anderen Gefäßen wegtragen und, bevor man sie durch Essen und Trinken in den Leib aufnimmt, erst zu Hause hinstellen und dann einen Sachverständigen herbeiziehen und sich bei ihm darüber Rats erholen, was man davon essen und trinken soll und was nicht, und wieviel und wann, so daß bei diesem Kaufe die Gefahr nicht groß ist. Kenntnisse dagegen kann man nicht in einem anderen Gefäße heimtragen; sondern diese kann man, wenn man den Kaufpreis dafür erlegte, nur dadurch, daß man sie in die Seele selber aufnimmt, sich aneignen und so hernach mit ihnen von dannen gehen auf gut Glück, ob man sich dadurch Schaden oder Nutzen getan hat.[3]

Während man Nahrungsmittel nach dem Kauf sorgfältig prüfen kann, bevor man sie sich einverleibt – und selbst wenn nicht: diese auch wieder ausscheiden und damit loswerden kann –, nimmt man Kenntnisse und Informationen sofort in sich auf und kann sie nicht einfach wieder ausscheiden, loswerden, vergessen.[4] Sokrates rät Hippokrates an dieser Stelle demnach zur Sorge um sich.

Im dritten Band von *Sexualität und Wahrheit* (1989) hat Michel Foucault gezeigt, dass dieses Gebot in zahlreichen philosophischen Lehren zu finden ist, besonders bei Seneca, Marc Aurel und Epiktet, und er zeigt, dass dies nicht nur für Philosophen gilt, sondern »für alle [Menschen], für alle Zeit, für das ganze Leben.«[5] Apuleius zeigt sich in *De deo Socratis* ebenfalls erstaunt über die Nachlässigkeit seiner Zeitgenossen, was deren Selbstsorge betrifft: Jeder, der nach Scharfblick strebt, [muss] sich um die Augen kümmern, die zum Sehen dienen; wer behende laufen will, muß sich um die Füße kümmern, die zum Laufen dienen […]. Das sehen alle Menschen ohne weiteres ein; also

2 Ebd.

3 Ebd.

4 Ebd.

5 Michel Foucault: *Die Sorge um sich. Sexualität und Wahrheit.* Bd. 3. Frankfurt a.M. 1989, S. 66.

frage ich mich zu Recht erstaunt, warum sie nicht auch ihre Seele mit Hilfe der Vernunft pflegen.«[6]

Wie aber betreibt man eine solche (intellektuelle) Seelenselbstsorge? Das klang bei Sokrates schon an: Allem voran durch eine gezielte Bewusstseinslenkung, durch permanente Entscheidungen, welche Kenntnisse und Informationen man sich zuführt – und welche lieber nicht, weil sie möglicherweise schädlich sind. Bestenfalls wird man selbst zum Seelenarzt, oder wenigstens kennt man jemanden, um diese Entscheidungen treffen zu können, bevor man auf Informationen stößt, die dann unmittelbar und unabwendbar wirken.

Angesichts der vielbeschworenen ›Informationsflut‹,[7] die in den Sozialen Medien vorherrsche, stellt sich die Frage nach der Beschaffenheit von Kenntnissen und ihrer Vermittlung mit besonderer Dringlichkeit. So scheint es in der aktuellen Medienlandschaft notwendiger zu sein denn je, sich in solch einer ›Seelenselbstsorge‹ auszubilden. Denn Informationen und Kenntnisse verschiedenster Art – in Form von Nachrichten, Meinungen, Theorien – sind uns nicht nur im Überfluss, sondern auch in großer Geschwindigkeit zugänglich. Doch das galt bereits für die Zeit vor den Sozialen Medien, sogar vor der Digitalisierung, wo es möglich war, Büchereien aufzusuchen, Menschen zu treffen und diese zu befragen. Anders ist es im Feed: Hier müssen Informationen nicht eigens aufgesucht werden, sondern sie kommen zu den Nutzer*innen.

---

6 Apuleius: *De deo Socratis. XXI*, S. 167-168, zit.n. Foucault: *Die Sorge um sich*, S. 63.

7 Die sogenannte ›Informationsflut‹ ist eine der populärste Metaphern zur Beschreibung der Internetkultur. Sie reiht sich ein in weitere aquatische Metaphern wie ›Datenmeer‹, ›Datenstrom‹ oder ›Surfen‹, wobei ›Flut‹ eine Naturkatastrophe signalisiert. Wie jede Flut, so ist auch die ›Informationsflut‹ unvorhersehbar, unberechenbar und unbeherrschbar. Matthias Bickenbach und Harun Maye haben darauf hingewiesen, dass diese Metaphorik im Zusammenhang mit Wissensverarbeitung eine lange, kulturkritische Tradition hat: »Die Fülle des möglichen Wissens ist so groß, dass man darin untergehen kann. Diese Rede von der Informationsflut und ihrem Überfluss ist eine alte, hochaufgeladene Metaphorik der Kulturkritik. Der ›Überfluss‹ und die ›Sündfluth‹, die zur Charakterisierung der sogenannten ›Lesesucht‹ gegen Ende des 18. Jahrhunderts häufig bemüht wurden, rekurrieren dabei auf eine Wassermetaphorik, die antiken und biblischen Ursprungs ist. Schon dort waren ›Quellen‹, ›Kanäle‹, ›Brunnen‹, ›Ströme‹ und ›Fluten‹ gebräuchliche Metaphern für Informationsverarbeitung in schriftlicher und mündlicher Form.« Matthias Bickenbach/Harun Maye: *Metapher Internet. Literarische Bildung und Surfen*. Berlin 2011, S. 11.

Und diese Entwicklung ist alles andere als belanglos, musste man doch bis vor einem Jahrzehnt entsprechenden Aufwand betreiben, um an Informationen und Wissen zu gelangen. Zwar gibt es durchaus Vorläufer jener Dienstleistung, die der Newsfeed erbringt: Man denke nicht zuletzt an frühe Formen mobiler Philosophie – wie die Sophisten – oder mobiler Berichterstattung wie die reitenden Boten des Mittelalters, oder – um etwas näher an die Gegenwart zu rücken: das in der Vor-Internetzeit etablierte sogenannte Presse-Clipping, bei dem für Auftraggeber*innen ausgewählte Zeitungsausschnitte zur Medienbeobachtung gesammelt, aufgearbeitet und zu einem Mediensample zusammengestellt wurden. Solche Formen der Informationsdienstleistung waren allerdings teuer und daher exklusiv, nur Prominenten oder sehr wohlhabenden Persönlichkeiten vorbehalten.

Durch Datensammlung und entsprechende Algorithmen konnte diese Exklusivität überwunden werden. Allerdings kommen im Newsfeed oder in der Timeline weitaus mehr Informationen als nur Medienberichte zusammen. Aber die Bewegungsrichtung ist dieselbe: Dass die Informationen zu den Nutzer*innen kommen, macht es schwer, sich bereits vor der Konfrontation mit ihnen zu informieren und gegebenenfalls zu schützen.

Über den Feed

Der Newsfeed, das Dashboard oder die Timeline, um noch ein paar synonyme, plattformspezifische Verwendungsweisen des Begriffs genannt zu haben, sind meistens die ersten Seiten, die im Social Web aufgesucht werden. Im Feed sammeln sich Kontakte und Interessen, Inhalte von Freund*innen, Bekannten, Kolleg*innen, Prominenten, Labels, Unternehmen. Außerdem Inhalte von Zeitungen, Zeitschriften, Blogs – auch von Gruppen (bei Facebook) – und natürlich Werbung.[8] Gleichzeitig sammeln sich sowohl aktuelle als auch archivierte Inhalte von Nutzer*innen.

Eingeführt wurde der Newsfeed von Facebook im September 2006, die sogenannte ›Chronik‹ (der Feed auf der eigenen Profilseite) dann 2011. Bis dahin konnten die Inhalte von Freund*innen, wie auch bei den damals vergleichbaren Sozialen Netzwerken aus Deutschland, zwar eingesehen werden, allerdings mussten Nutzer*innen dafür direkt die Profilseiten der jeweiligen

8 Annekathrin Kohout: »Der Feed als Kulturtechnik«. In: *Pop. Kultur und Kritik* 12 (2018), S. 10-17.

Personen besuchen, auf die sie mithilfe der Suchfunktion kommen konnten. Eine Vernetzung über den Freundeskreis hinaus erfolgte seit 2004 über die (heute nicht mehr vorhandene) Pinnwand, Freundeslisten und Gruppen. Mit der Einführung des Newsfeeds wurden plötzlich auf einer eigenen Seite – zudem der Startseite von Facebook – alle Inhalte von Freund*innen und gegebenenfalls (bei entsprechenden Sichtbarkeitseinstellungen) von abonnierten Fremden oder Nachrichtenseiten in Echtzeit und chronologisch angezeigt. Aus unternehmerischer Sicht sollten mit dem Newsfeed und der Funktion des ›Infinite Scroll‹, mit dem die Seite immer – unendlich – weiter geladen werden kann, die Nutzer*innen länger auf der Seite gehalten und damit mehr Traffic generiert werden als auf den statischen und begrenzten Seiten. Außerdem sollten mit der Einführung des Newsfeeds mehr Funktionen in das Soziale Netzwerk integriert werden, damit Nutzer*innen die Seite nicht verlassen müssen, um bestimmte Informationen zu erhalten.[9]

In dem von der Autorin Kathrin Passig und der Softwareentwicklerin Anne Schüßler 2014 als Gemeinschaftsprojekt initiierten *Techniktagebuch*, in dem Berichte und Erfahrung im alltäglichen Umgang mit Technik dokumentiert werden, notierte der Programmierer André Spiegel 2015:

> Viele Zeitungen fangen jetzt an, ihre Artikel nicht mehr nur über die eigene Webseite auszuliefern, sondern direkt auf Facebook. Ich interessiere mich für diesen Mechanismus und wage darum zum ersten Mal, mir per ›Like‹ drei große Zeitungen in den Newsfeed zu holen: die *New York Times*, die *Washington Post* und *The Atlantic*. Ich mache mir Sorgen, ob der Newsfeed-Algorithmus das wohl verdauen kann. Schließlich waren bisher nur Privatpersonen in meinem Feed, und jetzt sind da plötzlich drei Medien-Schwergewichte, die hunderte Artikel am Tag raushauen.[10]

Was André Spiegel von der Rezipient*innenseite her beschrieben hat, wurde von Christoph H. Winter 2019 in einem Aufsatz über das »Radikale Feuilleton« als ein spezifischer Feed-Journalismus beschrieben; beziehungsweise wenn es um die publizistische Beschäftigung mit Kunst und Kultur geht, genauer noch als »Feed-Feuilleton«, das für immer mehr Menschen ein Ort ist, an

9 Ebd.

10 André Spiegel: »Supertanker im Newsfeed«. In: *Techniktagebuch*. https://techniktagebuch.tumblr.com/post/133403588997/november-2015, 2015 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

dem sie Neuigkeiten und Informationen aller Art beziehen,[11] und das für die Rezeption (und auch Produktion) z.B. journalistischer Inhalte immer mehr an Bedeutung gewinnt.[12]

Mit einem solchen Feed-Feuilleton gehen auch »Veränderungen von Schreibweisen, Formaten, Lesegewohnheiten und den intertextuellen Bezügen der einzelnen Inhalte«[13] einher, die Winter näher in den Blick genommen und charakterisiert hat. Die neuen Schreibweisen zeichnen sich durch »Pointierungen, Informationsgehalt, Verkürzungen und Auslassungen« aus, durch die »Einführung crossmedialer Formate« und die vielfältigen Möglichkeiten der Anschlusskommunikation.[14] »Durch die permanenten Aktualisierungsprozesse […] müssen Texte entweder ein hohes Erregungs-, Identifikations-, oder Informationspotential aufweisen« – um nicht binnen weniger Minuten aus den Feeds »herauszufallen«, in den möglicherweise interessanteren Beiträgen von Freund*innen, Bekannten, Public Intellectuals etc. unterzugehen, wie Winter es beschreibt.[15]

Das schien auch ganz gut zu gelingen, so schreibt Spiegel weiter: »Nach ein paar Tagen bin ich beruhigt – und beeindruckt. Mein Feed enthält jetzt ständig Artikel aus diesen Zeitungen, aber beileibe nicht mehrere hundert. Es wird offenbar eine sehr kleine Auswahl getroffen, aber diese Auswahl wirkt sorgfältig und trifft fast immer genau mein Interesse. Gleichzeitig habe ich nicht das Gefühl, den Kontakt zu meinen übrigen Freunden zu verlieren, im Gegenteil: ihre Beiträge schieben sich souverän zwischen die journalistischen Supertanker, ich habe nicht den Eindruck, wichtiges zu verpassen.«[16]

---

11 »Zwischen den Jahren 2011 und 2013 sank die Zahl der Leser, die die New York Times über die Homepage der Zeitung besuchte, um die Hälfte. […] Tatsächlich wurden es aber nicht weniger Leser. Nur kamen diese Leser eben nicht mehr über die Startseite, die die Redaktion zusammenstellte. Sondern die Leser kamen, weil die Empfehlungen in den sozialen Netzwerken folgten.« Stefan Schulz: »Nach dem Text: Facebook und die De-Institutionalisierung des Journalismus«. In: Christoph Kappes u.a. (Hg.): *Medienwandel kompakt 2014-2016. Netzveröffentlichungen zu Medienökonomie, Medienpolitik & Journalismus.* Wiesbaden 2017, S. 151-161, hier S. 155.

12 Christoph H. Winter: »Radikales Feuilleton. Beobachtungen zum Feuilleton in den Sozialen Medien«. In: Oliver Ruf/Uta Schaffend (Hg.): *Kleine Medien. Kulturtheoretische Lektüren.* Würzburg 2019, S. 59-83, hier S. 60.

13 Ebd.

14 Ebd.

15 Ebd.

16 Spiegel: »Supertanker«.

Spiegel weiß also, dass Algorithmen die Voraussetzung dafür sind, die »riesigen unstrukturierten Datenmengen bewältigen zu können, dass man schlichtweg ein »maschinelles Vorsortieren« benötigt, um sich in »der (informationellen) Welt« zurechtzufinden.[17]

Doch die Beschaffenheit der Algorithmen ist für die Nutzer*innen weitgehend intransparent und von verschiedenen Faktoren abhängig, die zu deren ständiger Veränderung beitragen. Nur zum Beispiel: Um die Position eines Beitrags auf Instagram zu bestimmen, reagiert der Algorithmus auf verschiedene Variablen, auch Signale genannt. Solche Signale ergeben sich u.a. aus den »Informationen über den Post: Welche Informationen kann Instagram aus dem einzelnen Post ablesen? Bildgröße, Videolänge, Postzeitpunkt, Likes, Kommentare etc.«, außerdem aus den »Informationen über den Post-Ersteller: Wie relevant ist dieser für mich? Wie oft interagiert man? Gibt es gemeinsame Follower? usw.«, sodann aus der eigenen »Aktivität: Wie viele Posts like ich? Wie oft öffne ich die App? Wie weit scrolle ich?« usw. Oder auch der eigenen »Interaktionsgeschichte: Wie oft interagiere ich mit den Inhalten anderer Nutzer*innen?«[18]

Auch Facebook gibt einen ungefähren Einblick in die Kriterien, die für die Auswahl der Verlinkungen auf dem Feed verantwortlich sind. So werden etwa Beiträge von Freund*innen gegenüber denen von Unternehmen priorisiert; Absender, aber auch Formate, mit denen man viel interagiert, werden häufiger angezeigt; Beiträge, die viele Klicks, Likes und Kommentare erhalten, tauchen bei mehr Menschen im Newsfeed auf. Trotz der bleibenden Intransparenz und der permanenten Veränderung der Algorithmen – das wird auch in den Beschreibungen Spiegels deutlich – wird den Nutzer*innen durch die Assoziation des Feeds als einem Ort, an dem Relevantes von weniger Relevantem unterschieden wird, der Eindruck vermittelt, einen Überblick zu erhalten und gleichzeitig etwas Spezielles, Individuelles zu erfahren. Denn der Feed ist nicht nur durch strukturierende Algorithmen charakterisiert, die sich selbst und das, was auf dem Feed angezeigt wird, permanent verändern, sondern der Feed ist zudem personalisiert. D.h. von Algorithmen erstellte Ordnungen gelten nicht für alle gleichermaßen, sondern für jeden einzelnen Nutzer wird

17 Ebd.

18 Vgl. Philipp Roth: »Die Instagram Algorithmen im Detail: Die Faktoren für die organische Reichweite im Überblick«. In: *Allfacebook.* https://allfacebkook.de/instagram/algorithmus, 2021 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

ein »eigens zugeschnittener Informationskosmos« hergestellt.[19] Der Feed hat dadurch den nicht unwesentlichen Effekt, dass man Soziale Medien als »Welten, die sich bezeugen lassen«[20] wahrnimmt, die »den zeitlichen und räumlichen Strukturen der physischen Existenz« ähneln.[21] Der Feed macht Soziale Netzwerksysteme erlebbar, indem man durch die von Algorithmen vorgenommene Personalisierung einen eigenen Standort besitzt, der sich von allen anderen unterscheidet. Was ich zu einer bestimmten Zeit an einem bestimmten Ort wahrnehme, ist einzigartig.

Dennoch: Angesichts solcher Algorithmen werden zunächst die Determinationen deutlich, die zumindest infrage stellen, inwieweit man überhaupt fähig ist, eigenständig darüber zu entscheiden, welche Informationen und Kenntnisse man sich zuführt. Das hat vielfach zu der Kritik geführt, die auch bei Spiegel anklingt, wenn er schreibt:

> Um mich herum, auch in der Techniktagebuchredaktion, klagen zwar alle nach wie vor über den lästigen, dummen, bösen Algorithmus, der ihnen wichtige Dinge vorenthält, aber ich kann mir nicht helfen: Ich habe lauter interessante und spannende Beiträge in meinem Feed. Ist so. […] Oder? Ich benutze es einfach seit Jahren ohne Vorurteile, vergebe hier und da ein Like – wobei diese Likes weder berechnend noch aus reiner Höflichkeit erfolgen –, ich beteilige mich an Diskussionen. Ein paar Freunde habe ich als besonders enge Freunde markiert (›close friends‹ die bekommen dann im Algorithmus höhere Priorität), andere als bloße Bekanntschaften (›acquaintances‹, von denen sieht man fast nie mehr was).[22]

Spiegel betont hier seine intuitive Interaktion mit dem Feed, die »vorurteilsfrei« und damit nicht strategisch oder gar manipulativ sei. Und doch scheint sich ihm die Frage zu stellen, inwieweit man überhaupt fähig ist, eigenständig und bewusst zu entscheiden, welche Informationen und Kenntnisse man sich zuführt. Er mutmaßt sogar über einzelne Einflussfaktoren, z.B. die Markierung einiger Nutzer*innen als »enge Freunde«, die entsprechend vom Algorithmus periodisiert werden.

Doch eine solche Bewusstseinslenkung erfolgt nie einfach nur intuitiv, es handelt sich dabei nicht nur um eine »allgemeine Einstellung«, die eine

19 Felix Stalder: *Kultur der Digitalität*. Berlin 2016, S. 189.

20 Paul Frosh: *Screenshots. Racheengel der Fotografie*. Berlin 2019, S. 41.

21 Ebd., S. 42.

22 Spiegel: »Supertanker«.

»diffuse Aufmerksamkeit« verlangt, wie Foucault es pointiert hat,[23] sondern es bedarf dafür Zeit und praktischer Übungen.

Was heißt all das nun für die Nutzer*innen? Wie sieht ein ›bewusster‹ Alltag mit einem Facebook-Newsfeed, einer Twitter-Timeline oder einem Instagram-Feed aus? Wichtige Techniken im Umgang mit dem Feed sind neben dem Anklicken und damit Folgen eines Links das Liken und Rebloggen. Durch Liken und Rebloggen werden Inhalte auf dem Feed priorisiert und gespeichert, sie können später entweder unter »Gefällt mir« (z.B. auf Twitter) oder auf der Chronik im eigenen Profil abgerufen werden. Es geht also auch bei den Umgangsweisen mit dem Feed immer schon darum, zu begrenzen, auszuwählen, zu sortieren und zu ordnen. Das kann entweder im Bewusstsein über solche Prozesse erfolgen oder aber auch unbewusst und vordergründig mit anderen Motiven verbunden sein. Während in der Anfangszeit die explizite Gestaltung des Feeds durch Interaktionen wie Liken, Teilen etc. noch keine oder nur eine untergeordnete Rolle spielte, lässt sich mittlerweile eine zunehmende Medienkenntnis beobachten. In den auf Sozialen Netzwerkseiten publizierten Inhalten ist die Einflussnahme von Algorithmen und Interaktion auf die Sichtbarkeit zunehmend Thema. Nutzer*innen weisen ihre Follower*innen explizit auf die Einflussnahme hin, indem sie z.B. in ihren Storys vermerken: »Gebt dieser Story gerne ein Herz, um sie im Algorithmus zu pushen.«[24] Oder sie betiteln Selfies von sich mit »Algorithmus« um zu suggerieren, dass sie diese Art von Inhalten nur deshalb veröffentlichen, um auch für weniger vermeintlich selbstbezogene Inhalte Aufmerksamkeit zu generieren.[25]

In beiden Fällen, ob gewollt oder ungewollt, findet allerdings eine Formgebung des Feeds statt, d.h. als angemeldete*r Nutzer*in ist man immer schon Mitproduzent*in sowohl am individuellen Feed-Feuilleton auf dem personalisierten Feed als auch am kollektiven, da populäre Beiträge auch auf den Feeds der anderen priorisiert werden (für die man deshalb ebenfalls Verantwortung empfinden kann). Im Umgang mit dem Feed zeigt sich einmal mehr, dass passives Rezipieren in den Sozialen Medien nicht möglich ist, sondern dass sie

---

23 Foucault: *Die Sorge um sich*, S. 69.

24 Vgl. Maria Popov [maria.popov] (14.3.2022): »Gebt dieser Story gerne ein Herz, um sie im Algorithmus zu pushen.« [Instagram-Story]. https://www.instagram.com/maria.po pov/[zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

25 Vgl. Nike van Dinther [@nikejane] (8.3.2022): »Algorithmus«. [Instagram-Story]. https ://www.instagram.com/nikejane/[zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

sogar umgekehrt zu einer aktiven – und zunehmend aktivistischen – Praxis verleiten.

Was bei André Spiegel schon anklang und auch plausibel ist: Es gibt gute bzw. schlechte Newsfeeds – sortierte und weniger sortierte, ausgestattet mit passenden und weniger passenden, einfältigen oder vielfältigen Inhalten –, je nachdem welche Kriterien man an ›gut‹ und ›schlecht‹ anlegt. Einerseits kann mit jedem kopflosen Klick der Feed – oft auch negativ – beeinflusst werden, andererseits kann er mit gezielten Klicks gestaltet werden.

Zur Gestaltung des Feeds haben die Plattformen durchaus auch Funktionen eingebaut. Facebook beispielsweise hat zur Optimierung des Feeds sogar eine Hilfsplattform eingerichtet, dort heißt es: »Wir wissen, wir bekommen es nicht immer richtig hin, und letztlich entscheidest du, was dich interessiert und welche Beiträge du sehen möchtest, darum bieten wir dir spezielle Einstellungen, mit denen du dein Benutzererlebnis personalisieren kannst.«[26] Was Nutzer*innen tun können: In den Facebook-Einstellungen lassen sich Freunde und Betreiber auswählen, die zuerst angezeigt werden sollen; Personen und Betreiber können auch »entfolgt« bzw. »entabonniert« werden. Dabei bleibt man jedoch befreundet, also vernetzt; direkt im Feed können unbeliebte Beiträge und Werbung einer bestimmten Art aber ausgeblendet werden.[27]

Auch die Umgangsweisen mit dem Feed und die Effekte des Konsums der dort erscheinenden Inhalte werden in den Sozialen Medien selbst thematisiert, insbesondere wenn damit eine Sorge um die psychische Gesundheit einhergeht. Dass diese z.B. durch sogenannte ›toxische‹ Inhalte bedroht sei, ist ein auch von Journalist*innen vielfach aufgegriffenes Motiv. So ist bei Artikeln über Social Media in regelmäßigen Abständen vom »schleichenden Gift für die Psyche«, »toxischer Stimmung« oder von deren »hohe[m] Suchtpotential« die Rede.[28]

---

26 Vgl. o.V.: »News-Feed Einstellungen«. In: *Facebook*. https://www.facebook.com, oJ, [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

27 Vgl. Kohout: »Der Feed als Kulturtechnik«.

28 Vgl. Sabine Otremba: »Social Media – schleichendes Gift für die Psyche?«. In: *Instahelp*. https://instahelp.me/de/magazin/selbstwert/social-media-schleichendes-gift-fuer-die-psyche/, 2018 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022]; Christoph Koopmann: »Soziale Medien: Empfinden Sie die Stimmung als ›toxischer‹?« In: *Süddeutsche Zeitung*. https://www.sueddeutsche.de/leben/leserdiskussion-soziale-medien-empfinden-sie-die-stimmung-als-toxischer-1.5235216, 2021 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022]; LibertiesEU: »Warum ist Social Media toxisch? Wie geht man richtig damit um?« In: *Liber-*

Zuletzt war im Umgang mit negativen Informationen in Zusammenhang mit der Corona-Pandemie und dem Krieg in Ukraine vom »Doomscrolling« die Rede, das die suggestive Wirkung von schlechten Neuigkeiten in Krisenzeiten beschreibt, nach denen man ›ohne Ende‹ scrollt.[29] Mittlerweile wird auf den Sozialen Netzwerkseiten nahezu unmittelbar auf solche Phänomene reagiert, etwa wenn auf Twitter ein »Doomscrolling Reminder Bot«[30] installiert wird, der in regelmäßigen Abständen mit Tweets wie »hi. doomscrolling might feel good in the moment, but try to set time limits and avoid staying up late. there might be many more news updates, but you still deserve time to rest«[31] zum Innehalten einlädt.

Seit einiger Zeit ist in Postings, Blogtexten und verschiedenen Beiträgen in den Sozialen Medien zunehmend zu beobachten, wie sich Nutzer*innen mit der Frage auseinandersetzen, wie man den Feed mal wieder ›reinigen‹ oder ›ausmisten‹ könne – schließlich muss hin und wieder auch wegen einer sozialen Verpflichtung oder zur bloßen Erinnerung der Folgen-Button geklickt werden, und dann gibt es gleich ungewollte Beiträge auf der Timeline. Es sammelt sich also im Laufe der Zeit bekanntlich viel Überflüssiges an.

Unter Blogbeiträgen wie »Räume Deinen News Feed auf!« oder »Social Media Hygiene: Reinigen Sie Ihre Timeline« werden im Internet allerlei Tipps gegeben, wie die Timeline sauber gehalten werden kann.[32] Das hört sich fast schon ideologisch an und man kann sich vorstellen, wie solche Techniken verwendet werden, um ein geschlossenes Weltbild geschlossen zu halten (in dem

---

ties. https://www.liberties.eu/de/stories/warum-ist-social-media-toxisch-wie-geht-man-richtig-damit-um/43494, 2021 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

29 Susanne Ackermann: »Schlechte Nachrichten ohne Ende«. In: *Psychologie heute.* https://www.psychologie-heute.de/leben/artikel-detailansicht/41811-schlechte-nachrichten-ohne-ende.html, 2022 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

30 Doomscrolling Reminder Bot [@doomscroll_bot] [Twitter-Account]. https://twitter.com/doomscroll_bot?ref_src=twsrc%5Egoogle%7Ctwcamp%5Eserp%7Ctwgr%5Eauthor [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

31 Doomscrolling Reminder Bot [@doomscroll_bot] (21.3.2022): »hi. doomscrolling might feel good in the moment, but try to set time limits and avoid staying up late.« [Tweet]. https://twitter.com/doomscroll_bot/status/1505899866202861568 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

32 Vgl. Thomas Hutter: »Facebook: Frühlingsputz im Facebook Profil«. In: thomashutter.com. https://www.thomashutter.com/facebook-fruhlingsputz-im-facebook-profil/, 2011 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022]; Holger Bleich: »Social-Media-Hygiene: Reinigen Sie Ihre Timelines«. In: *Heise.* https://www.heise.de/ct/artikel/Social-Media-Hygiene-Reinigen-Sie-Ihre-Timelines-4646966.html, 2020 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

alles ausgemistet wird, was den eigenen Vorstellungen nicht entspricht) – ist aber in den meisten Fällen erst einmal unverfänglich gemeint.

Trotzdem kommt man von hier aus schnell zum vielerwähnten Begriff der Filter Bubble,[33] in dem etwas angelegt ist, was auch die bisherigen Ausführungen möglicherweise nahegelegt haben: Nämlich dass die Praktiken der Feed-Gestaltung als Selbsttechniken, also als Techniken der Sorge um sich selbst, zu einer solchen auch schon Sokrates Hippokrates geraten hat, darauf hinauslaufen, es sich möglichst intellektuell bequem zu machen, jeden Schaden zu vermeiden, bloß im ›Safe Space‹ der eigenen Community zu bleiben, die eigene Blase ja nicht platzen zu lassen.

Vier Jahre später, 2019, lamentiert André Spiegel – immer noch im *Techniktagebuch* – über den Google-Feed:

> Nie, aber auch wirklich niemals geht Google über das hinaus, was es für meine Interessen hält. Serendipity: null. Man kann diskutieren, ob es objektiv wichtige Dinge gibt, die wirklich jeder erfahren sollte (Flugzeugabsturz, neuer Präsident, Dritter Weltkrieg), aber im Müll meiner eigenen Vorlieben möchte ich jedenfalls nicht ersticken. Und was mache ich jetzt? Facebook, wo ich die von mir abonnierten Zeitungen in den Feed geholt habe, geht irgendwie nicht mehr. Ich bekomme seit Monaten gar nichts mehr aus den Zeitungen angezeigt, weil Facebook offenbar verzweifelt versucht, die persönlichen Interaktionen zwischen den Benutzern wieder stärker zu betonen.[34]

Oftmals sind die Selbsttechniken, die zu der vielbeschworenen Blasenbildung führen sozusagen ›Selbsttechniken aus Versehe‹, also schlicht Folgen einer intuitiven Praxis in der Interaktion mit dem Feed.

Das hatte Sokrates nicht im Sinn. Er wollte Hippokrates eigentlich nur eine ›Triggerwarnung‹ aussprechen, und natürlich gehen die beiden letztendlich dennoch zu Protagoras und hören sich an, was er zu sagen hat. Und auch heute dürfte es eine weitaus gängigere Praxis geworden sein als in vordigitalen Zeiten – als jede*r meist nur eine profilierte Zeitung oder Zeitschrift abonniert hatte –, die sogenannten Filter-Bubbles bewusst zum Platzen zu bringen. Etwa indem man die Algorithmen gezielt dahingehend beeinflusst, dass ein breites Meinungsspektrum abgedeckt wird, man z.B. also nicht nur

---

33 Vgl. Eli Pariser: *Filter Bubble. Wie wir im Internet entmündigt werden*. München 2012.

34 André Spiegel: »Nachrichtenquellen«. In: *Techniktagebuch*. https://techniktagebuch.tumblr.com/post/188473384477/oktober-2019, 2019 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

der *taz*, sondern auch der *Jungen Freiheit* folgt. Denn auch wenn man in vordigitalen Zeiten sowohl die *taz* als auch die *FAZ* gleichzeitig abonnieren konnte, war das kaum üblich – und wenn es doch vorkam, dann nicht vergleichbar mit den heutigen Möglichkeiten, Einblicke in verschiedene Weltbilder, Ansichten, Vorstellungen zu bekommen. Das ist einerseits sehr wertvoll, weil sich dadurch lernen lässt, mit wem man es zu tun hat, kann aber auch frustrierend oder toxisch sein. Wenn dem so ist, dann hätte Sokrates wohl wiederum zur Mediendiätetik geraten – und zwar aus Sorge um sich, um zu meiden, was einem selbst nicht bekommt.

Doch es lässt sich nicht nur Selbstsorge beobachten, sondern auch Sorge um andere. In solchen Fällen werden Dritten Informationen vorenthalten beruhend auf z.T. persönlichen Ansichten darüber, was einer bestimmten Gruppe oder sogar der Gesellschaft nicht bekommt. Dann kommt z.B. auf Twitter systematisches Blockieren zum Einsatz oder der Verzicht auf Verlinkung (etwa indem Beiträge nicht geteilt, sondern per Screenshots gepostet werden). Das geschieht oftmals nicht nur zum Selbstschutz, sondern dient zudem auch der Eindämmung der Reichweite und damit dem Schutz Dritter. Man kann den Feed darum als Austragungsort der sogenannten ›Ökonomie der Aufmerksamkeit‹ und damit vielleicht sogar als das Zentrum Sozialer Medien schlechthin beschreiben. Ein Bewusstsein über die Möglichkeiten der Mitgestaltung und Mitbestimmung an dem, was sichtbar bzw. unsichtbar gemacht wird, sprich: Feeddesign zu erkennen und auszuüben, ist die Voraussetzung für Mündigkeit in Sozialen Netzwerken.

Buffering…
Das Aktuelle, das Virtuelle und das Gespenstische in den Sozialen Medien

Philipp Ohnesorge

»[A] skeleton, laid bare, of time or memory itself«

Manche Zeichen sind derart allgegenwärtig, dass sie kaum noch als solche wahrgenommen werden. Stattdessen werden sie zu einer Art semiotischem (Stör-)Geräusch, das der lesende Blick unbewusst ausblendet oder in den Hintergrund rückt. Gerade durch diese Omnipräsenz verliert ein solches Zeichen gewissermaßen seine kommunikative Funktion. Ein Beispiel hierfür ist ein Symbol, das den meisten Internetnutzer*innen beim Blick auf den Smartphone-, Tablet- oder Laptopbildschirm täglich begegnet, von dem jedoch nur die wenigsten die geläufigsten Bezeichnungen kennen: *spinner*, *throbber* oder etwas poetischer und interessanter noch *wheel* oder gar *Beach Ball of Death* nennen Kundige die piktografisch mehr oder weniger abstrakten, zumeist animierten Darstellungsvarianten eines sich drehenden Rades, das immer dann erscheint, wenn Inhalte auf Streaming-Plattformen, in Social-Media-Apps oder Browser-Tabs geladen werden und die Instantaneität des digitalen Raums als Fiktion sichtbar wird.

Derart omnipräsente Zeichen erleben häufig eine kulturelle Resignifizierung, wenn sie etwa in wissenschaftlichen oder künstlerischen Kontexten zum Ausgangspunkt einer produktiven Auseinandersetzung werden. Als Beispiel wäre hier der von Hannes Bajohr und Annette Gilbert herausgegebene Sonderband der Zeitschrift *TEXT+KRITIK* zum Thema »Digitale Literatur II« zu nennen, dessen Cover die – in diesem Fall natürlich nicht animierte – am weitesten verbreitete Version des *spinners* ziert: eine kreisförmig angeordnete Abfolge immer blasser werdender dünner Balken, zu denen die Herausgeber*innen in der Einleitung des Bandes schreiben, dass sie für einen »tran-

sitorischen Charakter« stünden und »ein besonderes Gegenwartsverhältnis [markieren] – ein Jetzt, das auf eine unmittelbar zu erwartende, gewissermaßen infradünne Zukunft verweist«.[1] In den weiteren Ausführungen wird dieses semiotische Verhältnis in Anlehnung an den Charakter einer mathematischen Variable genauer charakterisiert als »Platzhalter der Zukunft, die den Moment des bevorstehenden Wandels visuell als stetigen Übergang gestalte[t]«.[2] Im Rahmen der wissenschaftlichen Arbeit mit digitaler Literatur soll so der ebenfalls transitorische Charakter der gewonnenen Erkenntnisse betont werden, die, wie die Verfasser*innen vermuten, in 20 Jahren – so viel Zeit verging zwischen der Veröffentlichung der beiden *TEXT+KRITIK*-Bände zur digitalen Literatur – schon wieder obsolet sein könnten. So wird die eigene Haltung zur Erkenntnis eines fluiden Gegenstandes durch den *spinner* als »nötige Momentaufnahme, um ihr auch eine Vergangenheit zu sichern«,[3] zum Ausdruck gebracht.

Ähnlich und doch mit gänzlich anderer Stoßrichtung hat man sich auch bei der Gestaltung der Titelseite von Tom McCarthys 2015 veröffentlichten Roman *Satin Island* für eine Abwandlung des Buffering-Symbols der Künstlerin Suzanne Dean entschieden: Im regenbogenbunten Farbverlauf und mit einer dickflüssigen, öligen Substanz übergossen, wird hier bereits eine Variation der symbolischen Bedeutung des *spinners* angedeutet. Im Text selbst geht es – wie so oft bei McCarthy – im emphatischen Sinne um Gegenwart, Gegenwärtigkeit oder Vergegenwärtigung.[4] Dass Buffering in diesem Zusammenhang eine zeitdiagnostische Perspektive eröffnet, als ›ultimatives Symbol der gegenwärtigen Existenz‹ angesehen werden könne, kommentiert McCarthy ausführlich im Verlags-Blog von *Vintage Books*:

> It captures two of [the book's] central strands: the […] materiality of oil […] and what I see as the ultimate symbol of contemporary existence: the buffer-

---

1 Hannes Bajohr/Annette Gilbert: »Platzhalter der Zukunft: Digitale Literatur II (2001 à 2021)«. In: Dies. (Hg): *Digitale Literatur II*. Sonderband *Text+Kritik*. München 2021, S. 7-21, hier S. 8.

2 Ebd., S. 8f.

3 Ebd., S. 18.

4 Vgl. Tom McCarthy: *Satin Island*. London 2015. Dass der Text dabei seinen Status als ›bloßer‹ Roman hinterfragen bzw. erweitern will, wird peritextuell bereits auf dem Buchrücken angedeutet, wenn dort großformatig die Reihung »A TREATISE. AN ESSAY. A CONFESSION. A MANIFESTO. A NOVEL. A REPORT.« aufgemacht wird und alle Textsorten bis auf »A NOVEL« durchgestrichen sind.

> ing-sign. That circle that spins on your laptop, and the temporality that it imposes – a time of delay, of waiting, of anxiety, of incompleteness – sums up what it is to be alive today. [...] It's ultimately a theological situation: we assume that, behind the circle, there are endless streams of data being sent our way, pumped out by servers in Nevada or Uzbekistan or somewhere [...]. And that re-assurance, in turn, gives us a mental place inside the universe, make [sic!] us feel gathered up and saved. But what if it were just a spinning circle?[5]

Als Zeichen, als *spinning circle*, werde Buffering emblematisch für eine »contemporary existence«, *unsere* Gegenwart, so McCarthy. Im Kontext des Streamings audiovisueller Formate ist es eben dieses Symbol, mit dem sich auch der Protagonist von *Satin Island* konfrontiert sieht und dem Internet-Nutzer*innen begegnen, sobald der graue Ladebalken auf der Benutzeroberfläche der jeweiligen Plattform vom roten Fortschrittsbalken der Wiedergabe eingeholt wird. Auch dies ist eine weitere symbolische Bezeichnung für die zeitliche Inkongruenz von Abspiel- und Ladegeschwindigkeit.

Teil dieser Erzählung des Bufferings sind die zumeist informationstechnologisch recht hilflosen Erklärungsversuche, die diesem Missstand eine meist materielle Kausalität zugrunde legen, als handele es sich dabei um ›Bits und Bytes‹, die nur langsam durch die Internetleitung ›fließen‹, wenn diese ›mal wieder einen schlechten Tag‹ hat oder gerade ›zu viele Leute auf die Server zugreifen‹. Für McCarthys Protagonisten hingegen wird das Phänomen zur Allegorie:

> [I]t dawned on me that what I was *actually* watching was nothing less than a skeleton, laid bare, of time or memory itself. Not our computers' time and memory, but our own. This was its structure. We require experience to stay ahead, if only by a nose, of our *consciousness* of experience – if for no other reason than that the latter needs to make sense of the former, to [...] narrate it both to others and ourselves, and for this purpose, has to be fed with a constant, unsorted supply of fresh sensations and events.[6]

---

5 Zitiert nach Jonathan Cape: »SATIN ISLAND – Tom McCarthy«. In: *Vintage Book Design Tumblr*. https://vintagebooksdesign.tumblr.com/post/104244783806/satinisland-tommccarthy, 2015 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

6 McCarthy: *Satin Island*, S. 85.

In der *poiesis* des Romans wird also die gesteigerte zeitdiagnostische Bedeutsamkeit[7] eines Alltagsphänomens suggeriert: Buffering habe demnach nicht nur eine besondere Relevanz, weil es einem täglich in der Auseinandersetzung mit dem Digitalen begegnet, sondern auch, weil es allegorisch die Struktur »of time or memory itself« zu signifizieren vermag. Wenn Buffering dabei als derart bedeutsam inszeniert wird, dann soll dies zum Anlass der folgenden Überlegungen genommen werden – freilich ohne sich allzu schnell jenem Urteil anzuschließen. Stattdessen muss die nüchterne Analyse eines derart omnipräsenten Elements digitaler Kultur(-technik) Aspekte bei der Betrachtung in den Vordergrund stellen, die Buffering jenseits zeitdiagnostischer Allegoriefigurationen menschlicher Existenz lesbar machen, nämlich mit Bajohr und Gilbert gesprochen als Markierung eines besonderen Gegenwartsverhältnisses, das ein transitorisches ist. Wenn hierbei der Übergang einer Zukunft (die jetzt noch zukünftige Gegenwart ist) in die Gegenwart gemeint ist, ist dieser Übergang im Kontext digitaler Medien immer auch einer der Aktualisierung von noch nicht geladenen, also virtuellen Inhalten. Auch ohne tiefgreifende technologische Einsicht in die dem Buffering zugrundeliegenden Prozesse lassen sich hier Aspekte betrachten, die gerade im Social-Media-Kontext auf besonderes Interesse der Analyse stoßen. So lässt sich etwa auf Twitter doch sehr gut beobachten, wie und an welchen Stellen eine Semiotik des Bufferings eingebunden ist. Dort wo Aktualisierung auf der Nutzer*innenoberfläche stattfindet, wird ein abwesendes Anwesendes erzeugt, gewissermaßen als Gespenst beschworen, wie im Folgenden gezeigt werden soll. So wird eine Erzählung des Bufferings als eine doppelte Schreibweise der Gegenwart begreifbar: Gegenwart wird sichtbar gemacht bzw. erzeugt und technologische Grundlagen digitaler Prozesse erzeugen neue Erzählungen oder, wie zu zeigen sein wird, ›Abgeschlossenheitsfiktionen‹.

---

7 Hierbei spielt der raunend ahnende Ton des Erzählens – »[I]t dawned on me…« – eine besondere Rolle, die im Hinblick auf die Verfahren zeitdiagnostischer Texte genauer zu untersuchen wäre. Vgl. zum Begriff der ›Bedeutsamkeit‹ aus verfahrenstheoretischer Perspektive Philipp Pabst: *Die Bedeutung des Populären. Kulturpoetische Studien zu Benn, Böll und Andersch. 1949-1959*. Berlin/Boston 2022, S. 210-221, insbesondere S. 218: »Bedeutsamkeitsfigurationen haben zur Folge, dass die Bedeutungsebene des literarischen Textes eine instabile beziehungsweise eine instabilere Form annimmt. Es handelt sich dabei um übercodierte, aber unterdeterminierte Konzepte, die derart groß dimensioniert sind, dass ihre Inhaltsseite im Unscharfen, im Abstrakten verbleiben muss.«

Ladebalken, *spinner* und der *Beach Ball of Death* – Buffering in digitalen Kontexten

Im Oxford English Dictionary findet sich zum ›buffer‹ als Begriff für technologische Anwendungsbereiche lediglich die knappe und leicht tautologische Erläuterung »a ›memory‹ device in a computer [...]; a buffer memory«.[8] Der Buffer hat also im digitalen Setting etwas mit Erinnerung oder Speicher zu tun. Ein Buffer, oder zu deutsch ›Puffer‹, kann aber auch ein Stoßdämpfer sein, entweder im übertragenen Sinn als entmilitarisierte Pufferzone zwischen konkurrierenden Mächten oder Kupplungskonstruktionen zwischen den Waggons eines Zugs, welche durch eine Federung dazu gedacht sind, Erschütterungen zu ›puffern‹ bzw. zu dämpfen, die während der Fahrt auftreten. Dies lässt sich in Verbindung bringen mit der Wörterbuch-Explikation des technologischen Bufferings: Es wird ein Speicher angelegt, der bei auftretenden Schwankungen – in diesem Fall der Downloadgeschwindigkeit – ›angezapft‹ bzw. als Dämpfer benutzt werden kann. Eine derartige erste Annäherung lässt sich durch den Eintrag im *Lexikon der Informatik* von Peter Fischer und Peter Hofer ergänzen:

> Puffer
> 1. und allgemein: zusammenhängender, elektronischer oder magnetischer Speicherbereich meist als Zwischenspeicher; 2. empfehlenswertes Speicherdepot zwischen Systemkomponenten mit unterschiedlichem Arbeitstempo, z.B. zwischen Rechner und Drucker; 3. zwingendes Speicherdepot zwischen asynchron kommunizierenden Komponenten, z.B. zwischen Register und Datenbus; 4. Als Datei-P. die Kopie eines Blocks vom Sekundärspeicher im Arbeitsspeicher; die Mutationen an Datensätzen (Records) finden (aus Performanzgründen) im D.P. statt und dieser muss, sofern Daten verändert wurden, also dirty sind, letztlich als Ganzes wieder in den zugehörigen Plattenblock geschrieben werden (Flushing)[9]

Hieraus wird ersichtlich, wie Buffering auch in Telekommunikations- oder Internet-Settings, also beispielsweise beim Streaming eine Rolle spielt. Es wird ein Zwischenspeicher angelegt und mit Material gefüllt, das erst in der

---

8 O.V.: »buffer, n.2«. In: *OED Online*. https://www.oed.com/view/Entry/24313?result=2&rskey=KTbh2F&, 2021 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

9 Peter Fischer/Peter Hofer: *Lexikon der Informatik*. 15. Auflage. Berlin/Heidelberg 2011, S. 714.

Zukunft gebraucht (und danach wieder gelöscht) wird. So kann ein Film im Bestfall eben ohne zu ›laggen‹, also ins Stottern zu geraten, abgespielt werden. Dieser Buffer-Zwischenspeicher ist im Falle eines reibungslosen Ablaufs während des Streamens im Hintergrund immer da, aber nur, um eben diesen Ablauf zu ermöglichen. Nach dem Zugriff wird der Speicher wieder gelöscht, es wird also kein dauerhaftes Archiv angelegt. Kontraintuitiv ist hieran, dass mit etwas Gespeichertem zumeist eher etwas in der Vergangenheit Liegendes bezeichnet wird, gerade das englische Wort ›memory‹, also eben auch ›Erinnerung‹, legt das besonders nahe. Das was im Buffer gespeichert wird, ist zwar bereits auf den Geräten der Endnutzer*innen vorhanden, jedoch noch nicht für sie präsent geworden, sprich: konnte noch nicht rezipiert werden. Direkt, nachdem dies passiert, wird das Gespeicherte wieder gelöscht, da es nicht mehr gebraucht wird. Es findet also eine oberflächlich betrachtet merkwürdige Verkehrung von Speicher- bzw. Erinnerungsprozessen statt, die die zeitlichen Logiken von Medium und Rezipient*innen aufeinandertreffen lassen. Das heißt dementsprechend auch: Der Prozess des Buffering ist dauerhaft am Werk, nicht erst in dem Moment, in dem das GIF des Buffering-Rädchens, das McCarthy so fasziniert, auf dem Screen erscheint. Wenn es so weit gekommen ist, läuft der Prozess nicht schnell genug ab, ist gescheitert und die Nutzer*innen sind gezwungen zu warten. Vielleicht ist sogar ein Fehler aufgetreten oder meine Internetconnection abgebrochen und ich warte vergeblich. Buffering wird also erst sichtbar, wenn es aus welchem Grund auch immer seinen dämpfenden Zweck nicht erfüllt hat. Neben dem bereits erwähnten und gegenwärtig sicherlich am weitesten verbreiteten *spinner* gibt es zahlreiche Darstellungsweisen, dies dann anzuzeigen: So ist das Icon einer Sanduhr bekannt, die den Maus-Cursor in älteren Versionen von Windows-Betriebssystemen ersetzt, während Mac-Nutzer*innen hier mit der Apple-Version eines regenbogenfarbigen Balles konfrontiert sind, für den sich in Internetforen und auf Troubleshooting-Blogs die Bezeichnung »Spinning Beach Ball of Death« oder kurz »SBBOD« eingebürgert hat.[10] Gerade in der Darstellung des Download- oder Installationsprozesses von Dateien und Anwendungen hat sich der Ladebalken etabliert, der mit dem Fortschritt korrespondiert. Dieser wird gelegentlich auch in Buffering-Kontexten verwendet, um einen absehbaren Abschluss des Prozesses anzudeuten, auch wenn jene zeitliche Logik hier nicht greift, da der Ladebalken den Fortschritt eines

10 Vgl. O.V.: »The Spinning Beach Ball of Death«. In: *The X Lab*. www.thexlab.com/faqs/sbbod.html, o.J. [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

gegenwärtigen Prozesses anzeigt, und nicht einen reibungslosen Ablauf gewährleistet. Etwas jünger ist die Darstellung von *skeleton screens*, wie sie etwa auf Plattformen wie Facebook zu finden sind. Hier werden, solange die konkreten Inhalte noch nicht geladen sind, ›Skizzen‹ angezeigt, also verschiedene Icons, Rahmen und Grafiken, die zumindest das Layout und die Positionen der einzelnen Text- und Bildboxen bereits erahnen lassen.[11] Grundlage dieser variierenden Darstellungsweisen sind Abwägungen der ›User Experience‹, also der Erfahrung, die das Design von digitalen Anwendungen und Internetseiten hervorruft. Studien zeigen, dass unterschiedliche Darstellungsweisen von Lade- bzw. Bufferingprozessen zu abweichender Warte-Akzeptanz führen.[12] Ein Balken, der einen Endpunkt hat, wird von Nutzer*innen etwa länger akzeptiert als eine Darstellung an der kein Fortschritt ablesbar ist, wie beim sich drehenden *spinner*. Zusätzlich spielen hier noch Elemente wie die Angabe des Fortschritts in Prozent oder der zu erwartenden Restdauer mit herein – derartige Variationen sind Gegenstand genauer Abwägungen von Webdesigner*innen.[13]

Das Echtzeitnarrativ und Buffering als das Versprechen einer ›reibungslosen Zukunft‹

Der Ausbau der Internet-Bandbreite hat auch in Deutschland dazu geführt, dass Buffering, vor allem im Streaming-Kontext, nur noch selten sichtbar wird – obwohl es, wie oben geschildert, immer am Werk ist. Auch wenn längst

---

11 Vgl. Bill Chung: »Everything you need to know about skeleton screens«. In: *UX Collective*. https://uxdesign.cc/what-you-should-know-about-skeleton-screens-a820c45a571a, 2018 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

12 Vgl. etwa Woojoo Kim/Shuping Xiong: »The Effect of Video Loading Symbol on Waiting Time Perception [Conference Paper]«. In: Aaron Marcus/Wentao Wag (Hg.): *Design, User Experience, and Usability: Understanding Users and Contexts*. 6th International Conference, DUXU, Held as Part of HCI International 2017, Vancouver, BC, Canada, July 9-14, 2017, Proceedings, Part III. Basel 2017, S. 105-114.

13 Vgl. etwa Suleiman Ali Shakir: »Stop Using A Loading Spinner, There's Something Better«. In: *UX Collective*. https://uxdesign.cc/stop-using-a-loading-spinner-theres-something-better-d186194f771e, 2017 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022] oder Liza Dzuiba: »Everything you need to know about Loading Animations«. In: *Medium*. https://medium.com/@lisadziuba/everything-you-need-to-know-about-loading-animations-10db7f9b61e, 2019 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

nicht alle Internet-Nutzer*innen uneingeschränkt durch technische Limitierungen auf Inhalte zugreifen können, ist gerade das Streaming die Grundlage eines bestimmenden Narrativs in der Thematisierung digitaler Lebenswelten, da es den »Eindruck einer reibungslosen, geschmeidigen Konnektivität«[14] aufdrängt, wie Urs Stäheli in seiner *Soziologie der Entnetzung* ausführt. Die Wirksamkeit dieses Narrativs darf nicht unterschätzt werden, wenn Stäheli fortführt, dass »[s]elbst die soziologische Medienkritik [dieses Narrativ] häufig […] [übernimmt], wenn von einer beschleunigten Netzwerkgesellschaft, in der Machtprozesse *in real time* ablaufen, gesprochen wird«.[15] So werde Buffering als »Entnetzung von Daten« in diesem Kontext zu einer »Sozialfigur«, die einerseits »die Idee der Echtzeitkommunikation« problematisiere und andererseits »die Friktionen von Verbindungen sichtbar« mache. Das tue es, indem es »durch ein Moment des Wartens« die Netzwerklogik unterbreche, die auf die »Schaffung einer Kontinuitätserfahrung« ausgerichtet sei.[16] In diesem Sinne, so Stäheli, arbeite »[d]er Buffer […] an einer reibungslosen Zukunft, indem er sich selbst als zeitlichen Puffer zwischen Gegenwart und Zukunft setzt«. Der Buffer als ›memory device‹ sei also ein »Versprechen«: »Der Zwischenspeicher […] muss nur wieder genügend mit Daten aufgefüllt werden, damit der Datenstrom wieder in Gang kommt«.[17] Das Versprechen des Speichers ist also das einer reibungslosen Zukunft, die – so das Narrativ – in Echtzeit erfahren wird, was in der Metaphorik des Stroms bzw. Streams oder auch ›Flow‹ zum Ausdruck kommt.

Damit sind Stähelis Ausführungen zum Buffering anschlussfähig für medienwissenschaftliche Überlegungen zu den Infrastrukturen des Internets – dem, was hinter den Nutzer*innen-Oberflächen, also im sogenannten Backend abläuft. Florian Sprenger weist etwa darauf hin, dass das von Stäheli hervorgehobene Echtzeitnarrativ und die zugehörige Metaphorik technisch betrachtet jeglicher Grundlage entbehrt:

> The metaphor of the flow conceals the fact that, technically, what is taking place is quite the opposite. There is no stream in digital networks. That the metaphor suggests as much indicates that in this case – and in all of the

14 Urs Stäheli: *Soziologie der Entnetzung*. Berlin 2021, S. 284.

15 Ebd., S. 285.

16 Ebd., S. 284.

17 Ebd., S. 287.

> metaphors associated with the internet – the question of transmission and its technical details is not yet properly reflected.[18]

Tom McCarthys spricht in *Satin Island* und dem begleitenden paratextuellen Material, wie einleitend behandelt, dem Buffering-Symbol eine Bedeutung als »the ultimate symbol of contemporary existence« zu. Damit ist ein zeitdiagnostischer Allgemeinheitsanspruch formuliert, der, so McCarthy, als »theological situation« beschrieben werden kann, wenn er eine als Glaubenssatz beschreibbare Annahme zugrunde legt: »[W]e assume that, behind the circle, there are endless streams of data being sent our way, pumped out by servers in Nevada or Uzbekistan or somewhere […].« Dass dies eben nur Dogma ist, wird im direkt folgenden Zweifel ausgedrückt: »But what if it were just a spinning circle?«[19] Auch wenn McCarthy die zugrundeliegende narrative Struktur erkennt, sitzt er der Metaphorik des Narrativs gewissermaßen auf, glaubt an das Versprechen des Bufferingrädchens, wenn er dahinter »hordes of bits and bytes and megabytes« imaginiert, »all beavering away to get the requisite data to me; […] in an endless, unconditional and grace-conferring act of generosity. *Datum est*: it is given«.[20]

»But what if it were just a spinning circle?« – Buffering-Darstellungen in Social Media

Anschließend an die Überlegungen zur Rolle von Buffering im Rahmen eines Echtzeitnarrativs, das die gesellschaftliche Auseinandersetzung mit dem digitalen Raum des Internets bestimmt, kann der Zweifel, den McCarthy formuliert – »But what if it were just a spinning circle?« –, zum Ausgangspunkt einer konkreten Beschäftigung mit dem *spinner* in den Sozialen Medien genommen werden. Wird auf einem Desktop-PC etwa die Twitter-Startseite aufgerufen, sind dort im ersten Moment gleich mehrere Buffering-Symbole zu sehen, welche den Feed sowie die Inhalte der Leisten auf der rechten Seite (»Trends für dich«, »Wem folgen?« etc.) ersetzen.

---

18 Florian Sprenger: *The Politics of Micro-Decisions: Edward Snowden, Net Neutrality, and the Architects of the Internet*. Lüneburg 2015, S. 89. Auf diesen wichtigen Aspekt und die Rolle, die ›Mikroentscheidungen‹ in Anlehnung an Sprenger dabei spielen, weist auch Stäheli hin. Vgl. Stäheli: *Soziologie der Entnetzung*, S. 286.

19 Zitiert nach Cape: »SATIN ISLAND – Tom McCarthy«.

20 McCarthy: *Satin Island*, S. 84.

Die Frage »Was gibt's Neues?«, die prominent im Eingabefeld oben auf der Startseite platziert den Nutzer*innen gestellt wird, um eine Interaktion über das Verfassen eines Posts zu motivieren, ist bereits von Beginn an geladen. Dies wirkt, als identifiziere sich hier eine Instanz der Ansprache mit den Nutzer*innen und frage neugierig, was wohl erscheinen wird. Dieser Prozess dauert beim Erstaufruf oder manuellen Reload der Seite je nach Geschwindigkeit der Verbindung um die drei Sekunden, beim Laden einzelner Beiträge deutlich unter einer. Während heute für eine Aktualisierung der Startseite eine Schaltfläche angeklickt werden muss, die anzeigt, wie viele Tweets seit der letzten Interaktion mit der Seite abgesendet wurden, erschienen neue Beiträge vorübergehend vermeintlich auch ohne Interaktion wie von Zauberhand, ähnlich wie die Counter von Replys, Retweets und Likes einzelner sichtbarer Beiträge, die sich in regelmäßigen Abständen (und eben *nicht* in Echtzeit) aktualisieren.[21] Bei genauerer Betrachtung fiel jedoch auf, dass diese einzelnen neuen Tweets nur dann erschienen, wenn der Mouse-Cursor bewegt wurde oder von einem anderen Browser-Tab erneut auf die Twitter-Startseite gewechselt wurde, also in dem Moment eine besondere Aktivität bzw. Lebendigkeit suggeriert wurde, in dem von einer erneuerten Aufmerksamkeit der Nutzer*innen auszugehen war. Über die Abwägungen, vor deren Hintergrund diese Änderungen getroffen wurden, ist jedoch von Seiten der Plattform nur wenig bis nichts bekannt.

Bei der Smartphone-Nutzung ist der manuelle Reload auf eine Weise gestaltet, die zwar längst etabliert und eigentlich nichts Besonderes ist, jedoch trotzdem einen genaueren Blick wert ist: Bei der Nutzung der App besteht die Möglichkeit, den Feed jederzeit manuell zu aktualisieren, und zwar per Scrollen (zumeist mit dem Daumen) nach unten. Mit einem Stream, der per definitionem unabhängig von der Steuerung bzw. Aktualisierung der Anwender*innen abläuft, hat gerade diese Technik nichts mehr zu tun, wenn diese den Refresh-Prozess selbst induzieren müssen. Trotzdem orientiert sich, geht es um die Aktualisierung des Feeds, die visuelle Darstellung auf Ebene des

---

21 Hier und im Rahmen der folgenden Überlegungen wird von der manuell zu treffenden Konfiguration des Twitter-Feeds ausgegangen, die einzelne Posts in chronologischer Reihung anzeigt. Die Voreinstellung der Startseite lässt einen Algorithmus die Posts anordnen, der – so die Erläuterung der Plattform – »die besten Tweets zuerst« platziert. Über die Bewertungsgrundlage dieser Aussage ist nicht viel bekannt, vermutlich ist ein Kriterium die Interaktionswahrscheinlichkeit mit den Posts bestimmter User*innen oder zu bestimmten Themen.

Frontend, also der Benutzeroberfläche, an der Ikonographie des Bufferings, die aus dem Streaming audiovisueller Inhalte bekannt ist.

Das ist ein merkwürdiger Befund, sind der ›Feed‹ oder die ›Timeline‹ von Social-Media-Plattformen doch schon semantisch etwas ganz anderes als der ›Stream‹, mit dem sie nur schwer vergleichbar sind: Während sich in einem Strom Wassermassen ergießen, tritt diese Dimension naturgewaltiger Unaufhaltsamkeit beim Feed bzw. bei der Timeline zurück. Diese sind zentriert auf ein Subjekt, das gefüttert wird bzw. Instanz der Wahrnehmung (von Zeit) ist. Je nach Plattform gesellen sich in den Katalog der unterschiedlichen medial-kommunikativen Anordnungen der Nutzer*innen außerdem noch ›Storys‹ oder ›Fleets‹, ›Reels‹ und ›Spaces‹ hinzu.[22] Entgegen der Betonung eines ewig fließenden Echtzeitstroms (Streams) werden also auch hier andere Aspekte hervorgehoben: Der Eingriff bzw. die Ordnung durch eine narrative Instanz (Stories oder Reels), die Flüchtigkeit eines singulären Moments (Fleets) oder eine räumliche Koexistenz-Fiktion (Spaces). Dass schon der Feed fast etwas Gegensätzliches zum Stream ist – also ›Futter‹, ›Zufuhr‹, ›Vorschub‹ vs. ›Fluß‹, ›Schwall‹ bzw. ›Strom‹ –, leuchtet ein: Nicht der Überfluss, sondern die Nahrhaftigkeit ist das entscheidende Kriterium.[23] Es ist daher bemerkenswert, dass Twitter trotz dieses alternativen metaphorischen Angebots in der Eigendarstellung bei dem Begriff der Timeline verbleibt, der auf der Hilfshomepage der Plattform bestimmt wird als »Stream mit Tweets der Accounts […], denen du auf Twitter folgst«.[24] Zum Ausdruck kommt diese Charakterisierung unter anderem also in dem Moment, in dem die Nutzer*innen am direktesten angesprochen werden, im Moment der manuellen Aktualisierung, auf die das Buffering-Symbol folgt.

---

22 Dass derartige Kategorisierungen der Plattformen (Instagram: ›Storys‹ und ›Reels‹; Twitter: ›Fleets‹ und ›Spaces‹) oftmals lediglich Versuche sind, Interaktion herauszufordern, die im Fall des Scheiterns schnell wieder entfernt werden, zeigen ausgerechnet die ›Fleets‹. Als »lower-pressure, ephemeral way for people to share their fleeting thoughts« inszeniert, wurde die Funktion bereits nach wenigen Monaten wieder abgeschaltet. Vgl. Ilya Brown: »Goodbye, Fleets«. In: *Twitter-Blog*. https://blog.twitter.com/en_us/topics/product/2021/goodbye-fleets, 2021 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

23 Zum Begriff des Feed siehe auch den Beitrag von Annekathrin Kohout in diesem Band.

24 O.V.: »Über deine Startseiten-Timeline auf Twitter«. In: *Twitter Hilfe-Center*. https://help.twitter.com/de/using-twitter/twitter-timeline, o.J. [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

Buffering als Beschwören von Gespenstern – Übergänge des Aktuellen und Virtuellen

Das lenkt den Blick auf eben diese Besonderheiten der Phänomenologie der Zeitwahrnehmung in den Sozialen Medien. Signifiziert das Erscheinen des Buffering-*spinners* beim Streamen eine Störung der intendierten Erfahrung, die mit einem Warten verbunden ist, das seinen Grund in technischen Limitierungen hat, hat sich der Fokus hier verschoben. Buffering wird im Kontext Sozialer Medien genutzt, um die zeitliche Grenze zwischen Gegenwart und Zukunft zu markieren, oder genauer: die Grenze zwischen der subjektiv aktualisierten Gegenwart eines*einer einzelnen Nutzenden und dem noch nicht Aktualisierten, also nur virtuell Vorhandenen. Wird so eine eindeutige Trennung zwischen Gegenwart und Zukunft hinterfragbar, produziert dieser Übergangsbereich auch gespenstische Effekte, die einer genaueren Analyse der zeitlichen Logik von Social Media bedürfen.

Die Vergangenheit, so legt die Anordnung der Startseite von Twitter nahe, wird unter der Gegenwart begraben, die, wie es das Echtzeitnarrativ des Streams nahelegt, einen endlosen Strom erzeugt. So sind ältere Posts als das, was in der Vergangenheit liegt, scheinbar ohne erneute Aktualisierung, ohne irgendeine Interaktion zugänglich gemacht, wenn man nur weit genug die Timeline herunterscrollt, der vertikale Aufbau entspricht hier einer Logik von Präsenz und Erinnerung. Für das Neue, das ›noch Aktuellere‹ wird hingegen eine Eingabe, ein Klick bzw. auf dem Smartphone ein Swipe notwendig, es erscheint nicht automatisch. Diese durch ein ›Herunterwischen‹ des Daumens induzierte Art der Aktualisierung der Timeline wird darüber hinaus auf den meisten Smartphones durch ein Mini-Vibrieren auch haptisch bestätigt, trifft also auf einen gewissen manifesten Widerstand, *bevor* das neu Geladene auf dem Bildschirm erscheint. In dem Moment, in dem der Daumen heruntergezogen und gehalten wird, wird die neue Gegenwart quasi in den Buffer geladen, die von der Plattform gestellte Frage »Was gibt's Neues?« wird von den User*innen zurückgeworfen. Das nun virtuell Aktualisierte – es gibt keinen Mechanismus mehr, um die Aktualisierungsaufforderung rückgängig zu machen – macht sich im Buffer einmal kurz durch das Mini-Vibrieren bemerkbar. Wenn der Daumen dann losgelassen wird, wird damit auch das Material dieser neuen Gegenwart aus dem Speicher des Buffers in die Aktualität entlassen. Der*die User*in ist Agens der Aktualisierung und damit selbst durch das Design der App gewissermaßen zum *Medium* geworden, das

die neue Aktualität *heraufbeschwört*, indem es in den vermeintlichen Stream greift, der sich unsichtbar ereignet und auf der jeweiligen Timeline materialisiert werden soll. Für einen Moment wird so das sichtbar, was Stäheli als das Missverständnis beschreibt, auf dem das Echtzeitnarrativ beruht: »Anstelle einer letztlich zeitlosen und einheitlichen Echtzeit haben wir es mit unterschiedlichen Prozessen nicht nur der Beschleunigung, sondern auch der Verlangsamung; mit Verzögerungen und Latenzzeiten und damit der Erfahrung von ›unterschiedliche[n] Geschwindigkeiten und Asynchronizität‹ zu tun.«[25] Posts, die bereits abgeschickt, aber für den*die jeweilige Nutzer*in noch unsichtbar sind, werden durch den Swipe vergegenwärtigt, der die Timeline updatet: Die Aktualisierung betrifft das Virtuelle als das Noch-nicht-Geladene, das erst durch den Buffer als Transitionsraum befördert werden muss. So lässt sich vom Virtuellen in einem Sinn sprechen, der den einleitenden Überlegungen eines Aufsatzes von Elena Esposito entnommen werden kann:

> Wenn man vom Möglichen das Notwendige »abzieht«, bleibt immer noch ein sehr viel umfassenderer Bereich übrig als das, was unsere reale Welt tatsächlich ausmacht; es bleibt also der Bereich des Kontingenten, der weitere Unterscheidungen einschließt, insbesondere derjenige zwischen den aktualisierten und den nicht-aktualisierten Möglichkeiten. Genau diese letzteren bilden das Feld des Virtuellen. Es handelt sich in einem gewissen Sinne um einen modalen Begriff »zweiter Ordnung«, der verschiedene Weisen des kontingent Möglichen unterscheidet.[26]

Der Bereich des Kontingenten ist unterteilbar in die aktualisierten Möglichkeiten – »das Aktuelle« – und die nicht-aktualisierten Möglichkeiten – »das Virtuelle«. Dies lässt sich leicht übertragen auf Updates per Swipe in Social-Media-Kontexten: Alles, was bereits auf der Timeline ist, sind aktualisierte Möglichkeiten, alles, was schon gepostet, aber noch nicht geladen ist, ist virtuell, als nicht-aktualisierte Möglichkeit. Durch solch eine spezifische (eingeschränkte) Verwendung von ›virtuell‹ lässt sich dem Missstand begegnen, auf den Dawid Kasprowicz und Stefan Rieger hinweisen:

> Was sich beobachten lässt, ist eine nachgerade heillose Verwirrung des Begriffes und eine Übergängigkeit und Gleichsetzung mit zahlreichen anderen

25 Stäheli: *Soziologie der Entnetzung*, S. 286.

26 Elena Esposito: »Fiktion und Virtualität«. In: Sybille Krämer (Hg.): *Medien – Computer – Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien.* Frankfurt a.M. 1998, S. 269-296, hier S. 269.

> Konzepten: Das Virtuelle wird mit dem Elektronischen, dem Digitalen, aber auch mit dem Cyberhaften, dem Immersiven oder Hybriden und schlussendlich mit fast beliebigen Formen von Künstlichkeit und technischer Vermittlung nicht nur in Verbindung gebracht, sondern in vielen Kontexten synonym dafür verwendet.[27]

Gerade den am Paradigma vermeintlicher Authentizität sich entlanghangelnden Konzepten einer im Ergebnis schließlich immer recht trennscharfen Unterscheidung des Echten, Realen, *der* Realität und des dementsprechend defizitären Unechten, Künstlichen oder eben Virtuellen gilt es zu begegnen. Kasprowicz und Rieger argumentieren, dass »eine Dichotomie von real und virtuell nicht mehr aufrechtzuerhalten ist«.[28] Auch Gilles Deleuze kommt in *Differenz und Wiederholung* zu dem Schluss, dass »[d]as Virtuelle […] nicht dem Realen, sondern bloß dem Aktuellen gegenüber[steht]. *Das Virtuelle besitzt volle Realität, als Virtuelles*«.[29] Dass es nicht-aktualisiert ist, heißt dann aber auch, dass das Virtuelle aktualisier*bar* ist, dass es das Potential hat, aktuell zu werden. Das liegt schon im Wortursprung *virtualis* als scholastische Bildung zu lateinisch *virtūs*, also Tüchtigkeit, Tugend. Der Prozess, in dem dies geschieht, ist – wieder Deleuze – »die Aktualisierung«.[30]

Dieser Aktualisierungsprozess ist es, der im Social-Media-Kontext eine zentrale Rolle spielt, obwohl er der Inszenierung eines Streams entgegenläuft. Das Buffering-Symbol zeigt im Kontext von Social Media dieses Moment der Aktualisierung an: das Update, das von dem*der User*in selbst induziert wird, indem das Buffering-Symbol sozusagen ›aus dem Off‹ herbeibeschworen bzw. sichtbar gemacht wird. Was gepostet wurde, nachdem das letzte Mal aktualisiert wurde, aktualisiert sich in einer Beschwörung (frz. *conjuration*), die, wie Jacques Derrida in *Marx' Gespenster* ausführt, »dazu bestimmt ist, einen Zauber oder einen Geist zu *evozieren*, ihn mittels der Stimme zum Kommen zu veranlassen, ihn *herbeizurufen*. ›Conjuration‹ meint grob gesagt den Appell, der *durch die Stimme* zum Kommen veranlaßt wird und also

27 Dawid Kasprowicz/Stefan Rieger: »Einleitung«. In: Dies. (Hg.): *Handbuch Virtualität*. Wiesbaden 2020, S. 1-22, hier S. 10.

28 Ebd., S. 1.

29 Gilles Deleuze: *Differenz und Wiederholung* [1968]. München 1992, S. 264.

30 Ebd., S. 267.

per definitionem das zum Kommen veranlaßt, was im gegenwärtigen Augenblick des Appells *nicht da ist*.«[31]

Die Charakterisierung des Aktualisierens als Herbeibeschwören ist naheliegend, wenn man es als eine Art ›Erzeugung der Gegenwart‹ versteht. Instruktiv ist hier ein Vergleich mit anderen Medien, die diesen starken Gegenwartsbezug haben, nämlich mit Zeitung bzw. insbesondere der Tageszeitung. Diese etabliert historisch betrachtet, so argumentiert etwa der Literaturwissenschaftler Lothar Müller, eine »Erfahrungsgemeinschaft von Gegenwart«,[32] arrangiert durch ein interdependentes Geflecht von »Aktualität, Periodizität, Publizität und Universalität«.[33] Aktuelles als »das, was sich im gegenwärtigen Moment ereignet, was im gegenwärtigen Moment geschieht«,[34] spielt dabei laut Müller eine gewichtige Rolle: »Wer über die Aktualität nachdenkt, hat es [...] nicht nur mit einem Zeitbegriff zu tun, sondern mit einer Schnittstelle der objektiven wie subjektiven Koordinierung von Zeit- und Raumaneignung.«[35] Die Periodizität ist es nun, die für die Zeitung konstitutiv ist, hieran richtet sich das Gegenwartsbewusstsein aus, genauer: an »der Institutionalisierung der Wechselwirkung von Aktualität und Periodizität«.[36] Wurde die periodische Presse doch, wie Müller referiert, »im späten 18. Jahrhundert gern mit den Stromstößen des Galvanismus und der Elektrizität verglichen [...], als dynamische Kraft, [die] die Gegenwart miterzeugt, von der sie berichtet«,[37] ist es nun gerade die Periodizität, die heutzutage, also *nach der Digitalisierung* der Zeitungswirtschaft zum Verhängnis wird, muss sie doch mit Medien konkurrieren, die die Aktualität nicht mehr durch Periodizität erst herstellen müssen. Wenn man die Zeitung öffnet, fühlt man sich nicht mehr als hätte man den Finger am Puls der Zeit, hingegen eher in dem Moment, in dem man mit dem Finger den Smartphone-Touchscreen berührt: *Swipe down to update, pull to refresh*.

---

31 Jacques Derrida: *Marx' Gespenster. Der Staat der Schuld, die Trauerarbeit und die neue Internationale* [1993]. Frankfurt a.M. 2004, S. 63.

32 Lothar Müller: »Deadline. Zur Geschichte der Aktualität«. In: *Merkur* 67 (2013), S. 291-304, hier S. 296.

33 Ebd., S. 294.

34 Ebd., S. 297.

35 Ebd., S. 296.

36 Ebd., S. 297.

37 Ebd., S. 298.

Abgeschlossenheitsfiktionen der Sozialen Medien

An dieser Stelle ist es sinnvoll, auf etwas hinzuweisen: Für den *spinner* hat sich noch ein weiterer Name, nämlich *throbber*, eingebürgert.[38] »To throb« heißt »pulsieren«, »klopfen«, »pochen«. In dem Moment, in dem in der Twitter-App mit dem Daumen geupdatet wird, klopft das in den Speicher Geladene hinter dem *spinner/throbber* kurz an, bevor es sich auf der Timeline materialisiert und zur neuen Aktualität, zur neuen Gegenwart wird. So stellen Online-Medien wie Social-Media-Plattformen Aktualität her, indem sie Abgeschlossenheitsfiktionen[39] schaffen, nur eben auf eine andere Art als in periodisch erscheinenden Zeitungen, die die Nachrichten *des Tages* zu den Leser*innen bringen. Zu einer solchen Schnittstelle wird nun eine Fiktion des gespenstischen Beschwörens von virtuellen Inhalten, die sich hinter dem *throbber* im Zwischenbereich des Virtuellen verbergen, in die Aktualität der Timeline.

Einen produktiven Umgang mit derartigen Abgeschlossenheitsfiktionen als Thematisierung ihrer Inkonsistenzen stellen etwa Software-Künstler*in und Kulturwissenschaftler*in Winnie Soon an, wenn they in dem Projekt »The Spinning Wheel of Life« die Animation des *spinners/throbbers* nicht als gleichmäßig sich drehendes bzw. pulsierendes GIF ablaufen lassen, sondern so programmieren, dass das Pulsieren mit dem konkreten Eingang von Daten korrespondiert.[40] So lassen Soon in Anlehnung an Wolfgang Ernsts Konzept der Mikrotemporalität das Unsichtbare der digitalen Kultur sichtbar werden, »shifting our attention from what is visible on a screen to invisible micro events that are running in the background«.[41] Ein anderes Beispiel wäre Gregor Weichbrodts *Loading Book*, das ebenfalls einen *spinner* auf dem Cover trägt und die bereits erwähnten *skeleton screens* inszeniert, die auf Homepages als

---

38 Vgl. O.V.: »Throbber«. In: *Wikipedia*. https://de.wikipedia.org/wiki/Throbber, 2021 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

39 Diesen passenden Begriff habe ich einem Hinweis von Elias Kreuzmair zu verdanken.

40 Vgl. Winnie Soon: »The Spinning Wheel of Life«. In: Winnie Soon [= persönlicher Blog]. https://siusoon.net/the-spinning-wheel-of-life/, 2017 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022]. Ein Video der Installation ist über die Plattform Vimeo abrufbar: Winnie Soon: »The Spinning wheel of Life (2016, work-in-progress)«. In: *Vimeo*. https://vimeo.com/163253955, 2016 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

41 Winnie Soon: »Microtemporality. At The Time When Loading-in-progress«. In: Olli Tapio Leino/Daniel C. Howe (Hg.): *Proceedings of 22nd International Symposium on Electronic Arts (ISEA 2016 Hong Kong)*. Hong Kong 2016, S. 209-215, hier S. 213.

Modell von Texten und Bildern angezeigt werden, während die Inhalte geladen werden.[42] Wenn dies dort die kognitive Belastung der User*innen reduzieren und den Eindruck vermitteln soll, dass die Page schneller lädt, als sie es wirklich tut, wird es bei Weichbrodt zu einem »script for a potential book yet to be written or found«.[43]

Beispiele wie diese nehmen sich dem Konzept des Buffering mit detaillierter Aufmerksamkeit an, ohne sich zu zeitdiagnostischen Thesen über eine »ultimately theological situation« hinreißen zu lassen, wie McCarthy es tut. Gerade im Fokus auf Soziale Medien führt dies zu produktiven Erkenntnissen über deren zeitliche Logiken und ihre Auswirkungen auf die konkrete Gestaltung von Interaktionsmöglichkeiten und Abgeschlossenheitsfiktionen. Dabei ist die Charakterisierung des Bufferings als Gespensterbeschwören nicht zu verstehen als kulturkritisches Bedauern einer Beförderung des Nicht-Realen als Nicht-Authentischem, sondern als Versuch einer Schärfung des Blickes für Übergangsprozesse und Zwischenräume, die mikrotemporalen Strukturen und Narrative von Zeit in den Sozialen Medien.

---

42 Gregor Weichbrodt: *Loading Book*. O.O. [Print on Demand 2018].

43 O.V.: »Loading Book«. In: *Library of Artistic*. Print on Demand. https://apod.li/loading-book, 2018 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

Apokalyptiker und Integrierte
Gegenwart der Digitalität

Marcus Quent

1. Schreibweisen der Gegenwart: Zwei Perspektiven

Zwischen der Gegenwart und ihren Schreibweisen besteht ein doppeltes Verhältnis: In zeitgenössischen Schreibweisen kommen Ideen und Konzeptionen von Gegenwart zum Ausdruck und zugleich bringen sie unterschiedliche Verfahrens- und Herstellungsweisen von Gegenwärtigkeit zur Anschauung. »Schreibweisen der Gegenwart« können somit als Formen und Stile verstanden werden, mit und in denen Gegenwart gedacht, dargestellt und entwickelt wird. Anhand ihrer Untersuchung sollen jedoch nicht nur Ideen, Begriffe, Konzepte von Gegenwart erkannt werden, sondern auch allgemeine Verfahrensweisen der Herstellung von Gegenwärtigkeit.[1] Wie aber wirkt sich der Zusammenhang dieses doppelten Verhältnisses in der Untersuchung genau aus?

»Schreibweisen der Gegenwart« zu untersuchen kann zum einen bedeuten, Formen und Tendenzen des Schreibens zu analysieren, die in der Gegenwart vorherrschend sind. Unbestimmt bleibt dabei zunächst, wie man diese Gegenwart genauer charakterisiert, ob als vielfältige, komplexe, diverse Gegenwart, als einheitliche, homogene, totalitäre Gegenwart, ob als eine neoliberale, apokalyptische oder etwa als eine post-digitale Gegenwart. Offengelassen ist ebenso, ob es sich dabei um literarische oder nicht-literarische Ausdruckweisen handelt und auch, ob in ihnen die Gegenwart selbst als ein besonderes Problem behandelt wird. »Schreibweisen der Gegenwart« zu untersuchen meint gemäß dieser ersten Lesart also, gegenwärtig vorhandene

1 Vgl. Elias Kreuzmair/Eckhard Schumacher: »Literatur nach der Digitalisierung. Zeitkonzepte und Gegenwartsdiagnosen – Einleitung«. In: Dies. (Hg.): *Literatur nach der Digitalisierung. Zeitkonzepte und Gegenwartsdiagnosen*. Berlin/Boston 2022, S. 1-6.

Formen zu untersuchen, Formen, die einer Gegenwart zugehören, Formen, die beispielhaft, kennzeichnend und charakteristisch für eine zeitgenössische Situation sind. Das können Schreibweisen sein, deren Fokus auf dieser zeitgenössischen Situation liegt, die auf die jeweilige Gegenwart abzielen und sie thematisieren, aber auch Schreibweisen, die aus anderen Gründen paradigmatisch für eine zeitgenössische Situation sein mögen, für eine Gegenwart, die sich in ihnen wiedererkennt. »Schreibweisen der Gegenwart« zu untersuchen bedeutet somit, sein Augenmerk auf Weisen des Schreibens zu richten, in denen das Spezifische einer *historischen Gegenwart* zum Ausdruck kommt, dem mehr oder minder deutlich umrissenen Zeit-Raum einer konstituierten Gegenwart. Wird diese historische Gegenwart schließlich, in einer weiteren reflexiven Drehung, zum Gegenstand einer *Geschichte* der Gegenwart, so hat man es vorrangig mit einer Kollektion, einem Inventar oder einem Archiv zu tun, geht es also um eine »Bestandsaufnahme«.

»Schreibweisen der Gegenwart« zu untersuchen kann zum anderen meinen, nicht nur zu betrachten, wie gegenwärtig geschrieben wird oder wie über Gegenwart geschrieben wird, sondern zu untersuchen, wie Gegenwart *er*-schrieben wird, das heißt, wie sich Gegenwart durch und in verschiedenen Schreibweisen erst konstituiert. Die zweite Lesart rückt die Konstitution der Gegenwart im Schreiben in den Blick. Dabei öffnet sich die Repräsentation als Vergegenwärtigung einer gerade vergangenen Gegenwart auf die Produktion der (beschriebenen) Gegenwart im Akt des Schreibens.[2] Im Zuge dessen wird die historische Verortung spezifischer Momente unterwandert und prekär.[3] Akzentuiert wird mit dieser Lesart, dass es besondere Merkmale und Techniken des Schreibens gibt, welche Gegenwärtigkeit als Effekt, als ihre Wirkungsweise erzeugen oder welche die Gegenwart *ihrer eigenen Zugehörigkeit* erst erschaffen, herstellen, produzieren. Damit sind also nicht einfach Ausdrucks- und Darstellungsformen gemeint, die in einer historischen Gegenwart vorkommen oder eine zeitgenössische Situation thematisieren, sondern ›zeitgenössisch‹ wird eine Schreibweise gerade dadurch, dass sie Gegenwärtigkeit künstlerisch erzeugt oder ihre eigene Zeit erschafft, eine Gegen-

2 Vgl. Eckhard Schumacher: *Gerade Eben Jetzt. Schreibweisen der Gegenwart.* Frankfurt a.M. 2003, S. 17.

3 Vgl. ebd., S. 50. Weiter: »So eröffnen sich Formen der Darstellung, die nicht nur den Effekt von Aktualität und Gegenwärtigkeit produzieren, sondern zugleich die Möglichkeit der Vergegenwärtigung der Gegenwart, der Repräsentation – oder auch der Präsentation – eines ›Jetzt‹ im Text in Frage stellen.«

wart konstituiert. »Schreibweisen der Gegenwart« zu untersuchen bedeutet dann, sein Augenmerk auf Weisen des Schreibens zu richten, die eine Gegenwart hervorbringen, Formen des Schreibens, durch die Gegenwart als solche überhaupt erst wahrnehmbar wird.

Man kann diese zweite Lesart noch zuspitzen, indem man die erschaffene Zugehörigkeit zur Gegenwart so ins Spiel bringt, dass sie nur dem *Gegenwärtigen* der Gegenwart selbst zugehörig ist. Das hat zur Folge, dass Zugehörigkeit zu keiner Zeit im Rückgriff auf wiedererkennbare Formen gewährleistet werden kann, welche die Charakteristik eines historischen Zeit-Raums her- und sicherstellen. Die »Schreibweise der Gegenwart« zielt dann darauf, wie sich die uneinholbare Gegenwart selbst *fort-schreibt*. Akzentuiert ist mit dem Begriff des Uneinholbaren der vorübergehende, flüchtige Zug jener konstituierenden Bewegung – einer Bewegung, die der Erkennbarkeit widersteht und immer auch als Auflösung, Annullierung, Selbstaufhebung gedacht werden muss. Es handelt sich dann um eine seltsam prekäre Zugehörigkeit und Erkennbarkeit, die niemals Wiedererkennung sein kann und keinem Kanon zuarbeitet, vielmehr zu jeder Idee einer »Geschichte der Gegenwart« in Spannung tritt.

Der Akzent der Produktion oder Herstellung von Gegenwart und Gegenwärtigkeit kann so weit ausgereizt werden, dass Gegenwart letztlich als nichts anderes als ein reiner *Effekt* des Schreibens erscheint, und damit jenseits von Schreibweisen unzugänglich bleibt. Wenn man die Gegenwart in diesem Sinne allein als in Schreibweisen re-präsentierte und produzierte versteht, wenn man unterstreicht, dass Gegenwart wesentlich immer auch geschrieben und er-schrieben wird, provoziert man jedoch im Gegenzug Fragen nach dem Außen des Schreibens. Man gerät unweigerlich in eine Spannung oder in einen Gegensatz zu Ansätzen, die Gegenwart ausgehend von Momenten denken, die sich Weisen des Schreibens entziehen oder die nicht in einer Perspektive der Form, der Verfertigung von Gegenwärtigkeit aufgehen.

In der Untersuchung der »Schreibweisen der Gegenwart nach der Digitalisierung« sind beide Lesarten miteinander verzahnt: die Untersuchung von Schreibweisen ›in‹ der Gegenwart und die Untersuchung der Konstitution von Gegenwart in und durch Schreibweisen. Es geht um einen Versuch, verschiedene zeitgenössische Arten des Schreibens zu versammeln, gegenüberzustellen und zu vergleichen, um sowohl etwas über den Begriff der Gegenwart und die Praxis des Schreibens im Allgemeinen als auch über die historische Gegenwart und die Praxis des Schreibens unter gegenwärtigen – »post-digitalen« – Bedingungen im Besonderen zu erfahren. Anders gesagt: Während

man untersucht, wie *diese* Gegenwart schreibt, will man zugleich beleuchten, wie *Gegenwart* (sich) schreibt und wie Gegenwart überhaupt (sich) *schreiben* lässt. Deshalb geht es nicht nur um eine »Bestandsaufnahme« der historischen Gegenwart, sondern auch um die Erkundung eines poetischen, rhetorischen, stilistischen Instrumentariums der Gegenwartsproduktion.

Beide Lesarten und Perspektiven werden mit dem Ausdruck »Schreibweisen der Gegenwart« ins Spiel gebracht und wechselnd akzentuiert. Daraus ergibt sich allerdings ein Problem, denn beide sind in einem bestimmten Punkt miteinander unvereinbar, schließen sich wechselseitig aus. Während man in der ersten von einem Zeit-Raum der Gegenwart ausgeht, der bestimmte Ausdruckweisen, Elemente und Formen hervorbringt, die als ihm zugehörig erkannt und analysiert werden können, steht in der zweiten ein Konstruieren, Herstellen, Verfertigen von Gegenwart im Vordergrund, das diesen Zeit-Raum als solchen erst wahrnehmbar, erkennbar und denkbar macht. Die Untersuchung von gegenwärtig praktizierten Schreibweisen auf der einen Seite und der Konstitution von Gegenwart durch verschiedene Schreibweisen auf der anderen Seite beruht auf zwei Voraussetzungen, die sich wechselseitig in Frage stellen, verunsichern. Die erste Perspektive fragt nach den ›in‹ der Gegenwart vorkommenden Formen und geht damit tendenziell von der Gegenwart als etwas *Gegebenem* aus, als etwas bereits Konstituiertem, das dem Denken als Reflexionsgegenstand zur Verfügung steht. Die zweite Perspektive fragt nach der sich ›in‹ Schreibweisen erst formierenden Gegenwart und zielt damit auf eine Produktion, Herstellung oder Hervorbringung von Gegenwart, betrachtet die Gegenwart also strenggenommen als etwas *Nicht-Gegebenes*.

Die vergleichende Perspektive, die bei der prekären, zweifachen Untersuchung leitend zu sein scheint, stößt damit auf ein grundsätzliches Problem, das mit der Zeitlichkeit der Gegenwart selbst zusammenhängt. Denn bei dem widerspenstigen Begriff der Gegenwart hat man es letztlich immer mit einem Rest oder Überschuss zu tun, der selbst nicht im Rahmen einer bereits konstituierten Zeit eingeholt werden kann und der sich deshalb der vergleichenden Perspektive entzieht. Die Zeitlichkeit der Gegenwart ist von gespaltener Struktur. Sie hat es mit einem Riss oder Spalt der Zeit selbst zu tun. Das Besondere und Eigentümliche »unserer« historischen Gegenwart besteht darin, dass diese gespaltene Struktur in der zeitgenössischen Situation radikalisiert wird und sich als in eine doppelte Bezugnahme eingebunden erweist, in ei-

ne affirmative und eine kritische Gebrauchsweise.[4] Durch eine vergleichende Zusammenschau verschiedener Arten ›über‹ Gegenwart zu schreiben oder der Weisen wie ›in‹ der Gegenwart geschrieben wird, ist es nicht möglich, an diese gespaltene Struktur zu rühren.

Vor diesem Hintergrund hat der Zusatz »nach der Digitalisierung«, der die Untersuchung der »Schreibweisen der Gegenwart« in den Kontext der digitalen Sozialen Medien stellt, etwas Schillerndes an sich. Digitale Soziale Medien werden dabei als Experimentierfeld betrachtet, auf denen neue Weisen erprobt werden, über Gegenwart zu schreiben, Gegenwart zu er-schreiben und Gegenwart fort zu schreiben. Zugleich wird die Digitalisierung als konstituierte Gegenwart vorausgesetzt und die gegenwartsverändernde Kraft des Schreibens auf digitalen Sozialen Medien als bereits erwiesene, als mediales Faktum angesehen. Können wir aber, wenn wir nach den »Schreibweisen der Gegenwart« fragen, die verändernde Kraft digitaler Sozialer Medien mit Blick auf die Konstruktion von Gegenwart als gegeben annehmen?

2. (Nicht-)Existenz der Gegenwart

Jedes Schreiben über Gegenwart zieht die Frage nach sich, ob es Gegenwart als gegeben behandelt, als eine bereits konstituierte voraussetzt oder ob es Gegenwart als einen Begriff versteht, den es erst zu entwickeln gilt, da er mit einer Konstruktion der Zeit einhergeht. Alain Badiou ist ein Philosoph, der die Arbeit der Prüfung der Gegenwart so radikal fasst, dass er die Annahme ihrer Existenz als ein Vorurteil zurückweist. Er behauptet stattdessen, dass es zunächst notwendig sei, zu prüfen, ob in einer Situation überhaupt so etwas wie eine Gegenwart existiert.

Die zweite Serie seiner Vorlesungsreihe *Bilder der Gegenwart* aus dem Jahr 2002 – einem Text, den man ›vor‹ der Digitalisierung ansiedeln müsste – eröffnet er mit einer Bemerkung zu einer impliziten Voraussetzung des Nachdenkens über den Begriff der Gegenwart.[5] Die Frage nach einer Philosophie ›der‹ Gegenwart, nach einem zeitgenössischen Denken oder nach einer Theorie, die ihre eigene Zeit reflektiert, *unterstelle, dass es eine Gegenwart gibt*. Ausdrücke wie ›Philosophie der Gegenwart‹ oder ›zeitgenössische Philosophie‹

4 Siehe zu diesem Aspekt ausführlicher Marcus Quent: *Gegenwartskunst. Konstruktionen der Zeit.* Zürich 2021, hier insbesondere S. 20-40.

5 Vgl. Alain Badiou: *Logik der Revolte. Bilder der Gegenwart II*. Wien 2019, S. 15.

setzten implizit voraus, dass eine Gegenwart existiert. »Aber«, so Badiou, »ihrem empirischen Anschein zum Trotz ist diese These keine Selbstverständlichkeit«.[6] Als zwei mögliche Gründe für die Nichtexistenz der Gegenwart nennt er die Auslöschung der Gegenwart in der *Wiederholung* und die Auslöschung der Gegenwart durch die *Projektion*. *Wiederholung* bezieht er dabei sowohl auf eine Absorbierung durch die Tradition als auch auf eine gleichmäßige Permanenz des Neuen, die ohne Bruch, ohne wirkliche Neuerung bleibt. *Projektion* wiederum meint eine Auszehrung der Gegenwart durch die Gewalt einer Zukunftsvision, bei deren Verwirklichung die Gegenwart aufgeopfert wird. Demgegenüber nun setzt die Existenz der Gegenwart für Badiou eine komplexe Verbindung von Wiederholung und Projektion voraus. Die Gegenwart muss den repetitiven und projektiven Verselbstständigungen also erst abgerungen werden. Sie muss erzeugt oder hervorgebracht werden. Eine, wie Badiou es ausdrückt, »konflikthafte Interferenz von Wiederholung und Projektion« muss die Absorbierung und Auszehrung der Gegenwart durch die Vergangenheit wie die Zukunft begrenzen.[7] Eine Gegenwart stellt sich dann erst im Prozess einer »*Torsion*« ein, bei dem ein repetitives Element der Vergangenheit mit einem projektiven Element der Zukunft verbunden wird: Die Gegenwart, bei Badiou deutlich politisch aufgeladen, konstituiert sich am Ende als Ausnahme in einer schöpferischen *Deklaration der Masse*.[8]

Akzentuiert man die Gegenwart wie Badiou im Sinne einer Kraft des *Realen*, dann ist sie nichts Gegebenes, dann ist sie weder einfach ein Zeit-Raum, der schon fest umrissen ist, noch bloß ein Zeitfluss, der immer schon vorausgesetzt werden kann – aber auch kein reiner Effekt von künstlerischen Verfahren der Darstellung, von Schreibweisen. Dann ist, ganz im Gegenteil, unsicher, ob es so etwas wie eine Gegenwart überhaupt in einer sogenannten »zeitgenössischen« Situation gibt. Blickt man von Badiou aus auf die »Schreibweisen der Gegenwart«, ergibt sich, dass die Frage nach der Gegenwart, eine Beschäftigung mit der Gegenwart, stets zunächst einer *Prüfung* ihrer Existenz bedarf. Es ist nicht sicher, dass es zu jedem Zeitpunkt, in jeder Situation, überhaupt so etwas wie eine Gegenwart gibt – auch nicht in einer Situation »nach der Digitalisierung«, die von den digitalen Sozialen Medien bestimmt ist.

---

6 Ebd., S. 16.

7 Ebd., S. 23f.

8 Vgl. ebd., S. 29.

3. Veränderung: »Vor« und »nach« der Digitalisierung?

Digitalisierung und Digitalität sind gewiss Schlüsselwörter der Gegenwart. Wie an alle Schlüsselwörter sind Hoffnungen und Wünsche, Ängste und Befürchtungen an sie geknüpft. In ihrem Namen werden Absichten und Forderungen formuliert. Mit ihnen werden Erwartungen, Absichten und Dringlichkeiten moderiert und organisiert. Zugleich sind wirkmächtige Geschäftspraktiken mit ihnen verbunden, ebenso wie neuartige Kontroll- und Regierungstechniken. Schlüsselwörter haben es bei alldem an sich, schillernde Gegenstände der öffentlichen Rede zu sein: allgegenwärtig und ungreifbar zugleich. Digitalisierung ist ein solcher Gegenstand der öffentlichen Rede, ein allgemeines Schlagwort der Gegenwart, mit dem die Gesellschaft ihre eigene Transformation zu fassen versucht, ihre eigene Umwandlung vorantreibt und befragt. Der Transformationsprozess, den das allgemeine Schlagwort anzeigen soll, ist dabei selbst doppeldeutig: Es handelt sich um einen technologischen Wandel, der im Gange oder bereits vollzogen ist – sodass man sich beispielsweise ihm gegenüber in einem »Nach« verorten kann – und der dennoch aussteht, insofern er sich seiner Aneignung und Durchdringung entzieht. In seltsamer Weise hat man es mit einer Veränderung der Existenz zu tun, die bereits geschehen ist und die zugleich noch bevorzustehen scheint oder noch vollzogen werden muss – so, als würde man einem Ereignis nachhinken, das bereits eingetreten ist. Es ist nicht zuletzt die Doppeldeutigkeit des Wandels, welche die Allgegenwart des mit ihm verbundenen Schlagworts begünstigt. Wenn man von Digitalisierung als einem Gegenstand der öffentlichen Meinung ausgeht, dann leitet sie die Gegenwart auch in dem Sinne, dass fortdauernd über sie geredet wird.

Digitale Soziale Medien sind nur ein Element der Gegenwart, die im Zeichen von Digitalisierung und Digitalität steht. Aufgrund des globalen Nutzungsverhaltens, ihrer weitreichenden Bedeutung für Information, Kommunikation und Meinungsbildung nehmen sie aber gewiss eine zentrale Stellung ein. Der Befund, dass digitale Soziale Medien die Art und Weise verändern, wie Gegenwart gedacht wird,[9] leuchtet deshalb unmittelbar ein. Knapp zwei Drittel der Erdbevölkerung zählt heute zum Nutzerkreis von digitalen Sozialen Medien. Im vergangenen Jahrzehnt sind die absoluten Nutzerzahlen von

9 Vgl. dazu Kreuzmair/Schumacher: »Literatur nach der Digitalisierung«, S. 2.

zwanzig auf siebzig Prozent der Erdbevölkerung angestiegen.[10] Tagtäglich werden digitale Soziale Medien von Milliarden von Menschen genutzt. Überdeutlich ist ihr Einfluss auf die Art und Weise, wie Menschen miteinander kommunizieren, wie sie Informationen verbreiten und teilen, wie sie sich vor sich selbst und anderen darstellen. Schwer zu übersehen ist ihr Einfluss darauf, wie Öffentlichkeit hergestellt (oder unterbunden) wird, wie das Marktgeschehen reguliert beziehungsweise dereguliert und wie modernes Arbeits- oder Sexualleben neugestaltet wird.

Vor diesem Hintergrund scheint der Befund ihrer verändernden Kraft etwas Selbstverständliches zu benennen, sodass er nahezu überflüssig erscheint. Der Befund ihrer verändernden Kraft in der Gegenwart und für den Begriff von Gegenwart scheint deshalb unstrittig, nicht zuletzt, wenn man sich die Macht derer vor Augen führt, die sie besitzen, deren Einflussmöglichkeiten auf zeitgenössische Arbeitswelten, Gesetzgebung und Steuersysteme einbezieht. Wer demgegenüber behaupten würde, digitale Soziale Medien ließen die Art und Weise, wie Gegenwart gedacht wird, unberührt, würde wohl gegen das Offenkundige und Offensichtliche ihrer Reichweite und ihres Wirkungskreises verstoßen. Er würde sich als blind gegenüber einer Veränderung erweisen, der er selbst unterworfen ist.

Doch hat die Evidenz des Befundes etwas Problematisches an sich. Warum? Problematisch ist der Befund, weil der Begriff der Veränderung in ihm unbestimmt bleibt. Denn was heißt es genau, dass die Art und Weise *verändert* wurde, wie Gegenwart gedacht wird? Unklar bleibt, was das Maß der diagnostizierten Veränderung ist, von welchem Punkt aus sie bestimmt und gedacht wird. Wenn jedoch die zugrunde gelegte Veränderung diffus bleibt, ist auch eine Veranschlagung von Beschleunigung und Bremseffekten, von Akzeleration und Stagnation, Statik und Dynamik prekär. Wo unklar bleibt, was Veränderung heißt, ist es nicht entscheidend, wie man sich zu ihr verhält, ob man sich affirmativ oder kritisch auf sie bezieht, ob man sie als zu schnell

---

10 Eine grundlegende Datenübersicht zum globalen Nutzungsverhalten von digitalen sozialen Medien bietet: o.V.: »Global Social Media Stats«. In: *Kepios. Datareportal*. https://datareportal.com/social-media-users, 2022 [zuletzt eingesehen am 22.5.2022]; sowie mit besonderem Blick auf die Entwicklung in den vergangenen zehn Jahren: o.V.: »Anzahl der Social-Media-Nutzer weltweit in den Jahren 2012 bis 2022«. In: *Statista*. https://de.statista.com/statistik/daten/studie/739881/umfrage/monatlich-aktive-social-media-nutzer-weltweit/, 2022 [zuletzt abgerufen am 24.03.2022].

oder zu langsam qualifiziert, ob man die Beschleunigung oder die Abbremsung bejaht oder zurückweist. Wenn etwas alle Lebensbereiche prägt, wenn es die Struktur und den Charakter des Lebens bestimmt, dass man es mit einer Transformation des Lebens selbst zu tun hat, dann erscheint die Frage danach, ob und wie man sich zu dieser Transformation verhält, wie schnell oder langsam sie vonstatten geht, überflüssig. Es gibt schlichtweg kein Außen mehr, kein Jenseits digitaler Sozialer Medien, auf das man sich in der Gegenwart beziehen und berufen könnte.

Das Nachdenken darüber, was Veränderung heißt, betrifft den zugrunde gelegten Begriff der Gegenwart, es beeinflusst damit auch den Status des Befunds von der gegenwartsverändernden Kraft der digitalen Sozialen Medien. Spricht man von Veränderung, welche die Gegenwart in ihrer Form, ihrer Art und Weise betrifft, kann es nicht einfach um einen Wechsel der Phänomene gehen. Eine solche Veränderung allein in den Wechselbewegungen der Gegenwart zu suchen, würde bedeuten, einen abgeschwächten Begriff der Veränderung anzusetzen, bei dem die Veränderung auf den beständigen Wechsel von Erscheinungsweisen, letztlich auf das Vergehen der Zeit, die bloße Sukzession, reduziert ist. Veränderung wird damit zu einem Beständigen. Will sich das Denken der Veränderung der Gegenwart vom registrierenden Positivismus absetzen, darf die Veränderung selbst nicht bereits in ein Kontinuum eingebettet sein, dürfen die Veränderungen kein überzeitliches Kontinuum bilden. Die Bestimmung der Veränderung muss sich von der Gewissheit eines kontinuierlichen Wechsels lösen, der seinerseits zeitlosen Bestand hat. Wo eine Veränderung aber so massiv erscheint, dass sie den Modus der Existenz grundlegend transformiert und doch zugleich so minimal, weil man die transformierte Existenz gar nicht länger als ein Abgetrenntes fassen und bestimmen kann, muss man sich zunächst fragen, was Veränderung in einem solchen Zusammenhang noch bedeuten kann.

Die Gegenwart im Befund der gegenwartsverändernden Kraft der digitalen Sozialen Medien ist bestimmt von einem »Nach«, lokalisiert durch den Einsatz eines »Nach«, welches sie über eine Bezugnahme auf Digitalisierung erschließt. Der Umriss der Gegenwart wird gewonnen, indem sie in eine Nachfolge zum Ereignis der Digitalisierung gesetzt wird. Es gibt eine Vergangenheit, vor der Digitalisierung, und eine Gegenwart, nach der Digitalisierung: Das »Nach« soll dabei ein Doppeltes anzeigen: Zum einen ist die Gegenwart eine andere Zeit als die Vergangenheit. Zum anderen ist die Art und Weise, wie Gegenwart, Zeit selbst gedacht wird, in der Vergangenheit, die »vor« der Digitalisierung liegt, eine andere gewesen. Etwa, weil heute die

Dichotomie von »online« und »offline« oder von »digital« und »analog« für die gegenwärtigen Lebensweisen an Relevanz eingebüßt hat,[11] Dichotomien, die für das vergangene Gegenwartsdenken noch stichhaltig gewesen sein mögen. Die Rede von einem »Nach« naturalisiert letztlich die Veränderung, setzt sie als ein Gegebenes voraus. Deshalb hinterlässt das »Nach« einen seltsamen Eindruck, weil es ein Ereignis der Transformation der Vergangenheit zuschlägt, dem man kulturell, staatlich, infrastrukturell dennoch hinterherzuhinken scheint. Es scheint, als wolle das »Nach« diese Entwicklungstendenz in der Voraussetzung ihrer Vollendung selber forcieren und beschleunigen, selber abschließen.

Der Rückgriff auf das Ordnungsmuster von »Vor« und »Nach« weist jedoch darauf hin, dass das Gegenwartsdenken sich in einem wesentlichen Punkt gleichgeblieben ist. Denn dort, wo das Denken der Zeit von einer Logik des »Vor« und »Nach« bestimmt ist und die Gegenwart wesentlich durch ein »Nach« erhellt, das als Überwindung, Aufhebung oder Durchstreichung eines »Vor« gedacht wird, erweist es sich als eines, das eine Kontinuität von Vergangenheit und Gegenwart erkennbar macht. Wo das Denken der Zeitlichkeit von der Operation eines lokalisierbaren Einschnitts bedingt ist, der ausgehend vom Apriori einer technischen, medialen Apparatur gedacht wird, beruhen die Veränderungen im Nachdenken über Zeitlichkeit auf einem Beständigen. Die zeitliche Einteilung des »Vor« und »Nach« ist exakt mit jener lagezeitlichen Operation, jenem chronologischen Ordnungsschema verbunden, welches doch durch das Ereignis der Digitalität ins Schwanken gerät oder geraten soll. Denn die Zeitlichkeit der Digitalität durchkreuzt die lineare Sukzession, lässt sie durchlässig werden, wirbelt die Chrono-Referenzen durcheinander. Doch die zeitlichen Operatoren, die das Ereignis der Digitalität erschließen helfen wollen, erweisen sich als beständig.

4. Apokalyptiker und Integrierte

Neben den Kontinuitäten der Zeitkonstruktion, den konzeptuellen und methodischen Rahmungen des Gegenwartsbegriffs, kann man eine weitere Kontinuität ausmachen, in der Art und Weise, wie der Einfluss von digitalen Sozialen Medien öffentlich diskutiert und bewertet wird. Jenseits unserer Frage nach den »Schreibweisen der Gegenwart« hat es diese Kontinuität mit dem

11 Vgl. Kreuzmair/Schumacher: »Literatur nach der Digitalisierung«, S. 4.

Imaginären des Kulturbetriebs und der öffentlichen Meinung zu tun. Dabei prallen gegensätzliche Bewertungen technologischer und medialer Transformationen aufeinander, die ihrerseits wiederum mit Positionierungen und Selbstverständnissen im kulturellen Feld verbunden sind.

Betrachtet man diese zeitgenössischen Ansichten und Einstellungen zu den digitalen Sozialen Medien, fühlt man sich an eine Gegenüberstellung Umberto Ecos erinnert, der vor rund sechzig Jahren zwei Positionen zur Massenkultur identifizierte. *Apokalyptiker und Integrierte* lautete der Titel einer Aufsatzsammlung, die 1964 in Italien veröffentlicht worden ist und in den Achtziger Jahren in deutscher Übersetzung erschien.[12] Mit dem titelgebenden, »polemischen« Begriffspaar verdichtete der italienische Philosoph und Semiotiker die seinerzeit zirkulierenden Haltungen und Meinungen zur Massenkultur zu zwei entgegengesetzten »Einstellungstypen«.[13] Im einleitenden Kapitel des Bandes führt er dem Leser beide Einstellungsmuster als Ausdruck einer unzureichenden Analyse der zeitgenössischen Kultur massenmedialer Kommunikation vor. Apokalyptiker wie Integrierte verfehlten das Neuartige der »Medienzivilisation«, die von Eco in einem radikalen Sinn als »neue anthropologische Situation« verstanden wird.[14] Damit kehrt er die Perspektive um: Statt das Neue der sogenannten Massenkultur mit Hilfe von kritischen oder affirmativen Einstellungsmustern zu erschließen, die Apokalyptiker und Integrierte bereitstellen, werden beide Positionen selbst als Effekte der umfassenden zivilisatorischen Transformation interpretiert. Zugleich werden sie als Akteure eines kulturellen Betriebs kenntlich gemacht, in dem selbst die kritische Distanzierung funktional eingebettet bleibt.[15] Laut Eco scheitern beide daran, die medienzivilisatorische Transformation zu durchdringen, vor allem, weil sie überkommenen Kulturidealen anhängen und problematische Konzeptionen der Masse übernehmen. Während der Apokalyptiker mit seinen

---

12 Vgl. Umberto Eco: *Apokalyptiker und Integrierte. Zur kritischen Kritik der Massenkultur.* Frankfurt a.M. 1986.

13 Ebd., S. 15.

14 Ebd., S. 33.

15 Eco bezeichnet es als eines der »merkwürdigsten und bewegendsten Phänomene, daß sich die apokalyptische Kritik an der Kulturindustrie als deren eklatanter Bestandteil erweist«. Indem er sich auf eine Fernsehkritik von Günter Anders bezieht, diagnostiziert er, wie beim Kulturkritiker eine »mühsam verhüllte, enttäuschte Leidenschaft am Werk« sei, eine »verratene Liebe« und »unterdrückte Sinnlichkeit«, ebd., S. 26. Der Kulturkritiker ist vom Objekt seiner Kritik verführt und verhext.

weitmaschigen »Begriffsfetischen« »fruchtlose Debatten« anheizt, missdeutet der Integrierte die Populärkultur als authentischen Ausdruck der Massen und verkennt damit ihre Produktions- und Wirkungsweise, insbesondere, wo ihre egalisierenden Effekte in den Dienst »kommerzieller Operationen« genommen werden.

Geschichtlich ist Ecos Intervention im Zusammenhang einer Diskussion des Begriffs der Kulturindustrie zu verstehen. In all seiner Polemik – er hält die mit diesem Begriff verbundenen Theorieansätze für verfehlt – sucht Eco dabei dennoch das Gespräch mit den Vertretern der sogenannten Frankfurter Schule, mit Philosophen wie Adorno, Horkheimer und Marcuse, die im Text der Seite der Apokalyptiker zugeschlagen werden.[16] Liest man den Band heute wieder, so verblüfft vor allem, wie stichhaltig die Beschreibung der »Einstellungstypen« und der Fronstellung zwischen Kulturkritik und Populärkultur weiterhin ist, auch vor dem Hintergrund einer zeitgenössischen »Kultur der Digitalität«.[17] Wenn in der Ankündigung und Einleitung des vorliegenden Bandes kritisch angemerkt wird, die zeitgenössische Gegenwartsdiagnostik hebe nur selten die »Möglichkeiten und Chancen« der neuen Konstellation der digitalen Sozialen Medien hervor, so befindet man sich vielleicht bereits auf dem Feld eben jenes Konflikts. Wird heutzutage über digitale Technologien und digitale Lebensformen diskutiert, scheint es, als sei immer noch derselbe Streit in Gang, als sei die damit verbundene Polarisierung nach wie vor intakt. Apokalyptische und integrierte Positionsbestimmungen oder Haltungsangebote bestimmten die Szenerie. Zugleich werden Positionen und Haltungen zur Frage der digitalen Sozialen Medien meist recht zügig entweder als apokalyptisch oder als integriert einsortiert. Lässt man sich von Ecos Intervention inspirieren, müsste man in dieser Situation ebenso versuchen, die Diskussion um die gegenwartsverändernde Kraft der digitalen Sozialen Medien anders anzugehen, etwa indem man sie in die Perspektive einer »neuen anthropologischen Situation« rückt und das Unzureichende der Gegenüberstellung aufzeigt.

16 »Wir möchten das Buch jenen Kritikern widmen, die wir, kurz und bündig, als Apokalyptiker bezeichnet haben. Ohne ihre ungerechten, parteiischen, neurotischen und verzweifelten Anklagen hätten wir drei Viertel der Gedanken, die wir miteinander teilen, nicht zu entwickeln vermocht, und vielleicht hätte keiner von uns bemerkt, daß uns das Problem der Massenkultur mitbetrifft und ein Zeichen des inneren Widerspruchs unserer Zivilisation ist.« (Ebd., S. 35.)

17 Felix Stalder: *Kultur der Digitalität*. Berlin 2016.

Doch zunächst: Wie charakterisiert Eco beide »Einstellungstypen« genau? Was macht ihre Analyse der Kultur so problematisch? Der Apokalyptiker geht von einem Idealbild der Kultur als einsamer Übung der Innerlichkeit aus. Er versteht Kultur als eine außergewöhnliche Arbeit einer sich selbst veredelnden Seele, die sich durch ihre Verfeinerung vom Durchschnitt abhebt, der Masse schroff gegenübertritt. Kultur ist dem Apokalyptiker eine Ausnahmeerscheinung, die den Wenigen vorbehalten ist, eher übermenschlicher Kraftakt als menschliche Praxis. Wer an der Kultur teilhat, ist aus den Zwängen des Alltags ausgenommen. Im Kulturideal des Apokalyptikers ist dabei die geistige Sphäre der Kultur immer schon gegen ihre materielle Schicht ausgespielt. Das Schöne kann er nur fassen, indem er es von allen Anzeichen des Notwendigen bereinigt. Sein Idealbild ist in diesem Sinne bereits das Resultat einer »affirmativen Kultur«.[18] Massenmedien und Massenkommunikation sind aus Sicht des Apokalyptikers Zielobjekte einer verallgemeinerten Kritik. Wenn der Apokalyptiker über massenkulturelle Phänomene schreibt, geht es ihm eigentlich darum, eine Tendenz des Kulturverfalls, eine »Antikultur« zu denunzieren. Dass sich die Masse der Kultursphäre bemächtigt, sich die kulturellen Werkzeuge und Erzeugnisse aneignet, kann demjenigen, der vom Ideal der zurückgezogenen, herausgenommenen Seele des Einzelnen ausgeht, nur als Verfall erscheinen. In einer Situation, in welcher die Massen das Gesellschaftsleben zu dominieren beginnen, wird ihm die edle Seele zum letzten Zeugnis der wahren Kultur, deren Apokalypse er ausruft.

Während der Apokalyptiker das Aufkommen der Massenkultur als kulturellen Verfall deutet, nimmt der Integrierte an ihr teil. Auf den ersten Blick stehen sich damit Nähe und Distanz, Teilnahme und Nicht-Teilnahme gegenüber. Der Integrierte steht der Massenkultur und der Massenkommunikation nicht distanziert gegenüber, sondern ist in ihre Verhaltens- und Nutzungsweisen eingebunden. Er konsumiert ihre Produkte, geht mit ihren Erzeugnissen um, eignet sich neue technologische Mittel an. Weil er ganz von der Teilnahme an der Massenkultur geprägt ist, hat der Integrierte deshalb für Eco strenggenommen kein problematisches oder problematisierenden, kein bewertendes Verhältnis zu ihr. Letztlich wird die Position des Integrierten von Eco nicht als eine theoretische eingeführt und behandelt. Der Integrierte

18 Herbert Marcuse: »Über den affirmativen Charakter der Kultur« [1937]. In: Ders.: *Schriften*, Bd. 3: Aufsätze aus der Zeitschrift für Sozialforschung 1934-1941. Frankfurt a.M. 1979, S. 186-226.

bildet eigentlich keine Theorie aus, wenn Theorie Reflexion zur Voraussetzung hat – und damit ein minimaler Abstand, eine Distanz zu ihr gehört. Wo sich ausgehend von der Position der Integration oder im Namen der Integrierten so etwas wie eine sekundäre theoretische Reflexion herausbildet, eine Analyse des kulturellen Wandels, so wird die darin angedeutete Verallgemeinerung und Popularisierung der Kulturgüter als eine gewinnbringende Erweiterung angesehen. Fortschrittlich ist die Massenkultur aus der metareflexiven Perspektive der Integration, weil sie mit einer Demokratisierung einhergehe: Schranken und Privilegien werden abgebaut, der allgemeine Zugang zu Kulturgütern erleichtert.

Beide Haltungen sind für Eco unzureichend. Sowohl der Apokalyptiker als auch die Integrierten scheitern an der Analyse der gegenwärtigen Situation, wenn auch aus unterschiedlichen Gründen. Die Begriffe oder »Begriffsfetische« des Apokalyptikers sind zu allgemein angelegt. Sie trüben die Sicht auf die konkreten Phänomene, auf das Einzelne, das in nächster Nähe entsteht und aus dem Horizont der Vereinheitlichung herausfällt. »Dem Apokalyptiker ist vorzuwerfen, daß er niemals eine konkrete Analyse der Produkte und der Formen, in denen ihr Gebrauch und Verbrauch sich abspielen, versucht. Er reduziert nicht nur die Konsumenten unterschiedslos auf den Fetisch des ›Massemenschen‹, sondern er verkürzt auch das Massenprodukt auf den Fetisch«.[19] Die Integrierten wiederum sind blind für die Kolonisierung und Instrumentalisierung der Massen durch »kommerzielle Operationen«. Sie halten die Populärkultur für ihren eigenen authentischen Ausdruck, während es sich vorrangig um Versatzstücke der alten bürgerlichen Kultur handelt. Beide »Einstellungstypen« sind zuletzt das Resultat einer anderen Verallgemeinerung, die ihnen vorausgeht: der begrifflichen Unschärfe der Rede von der »Massenkultur«.

Demgegenüber müsse die zeitgenössische Kritik die »Medienzivilisation« als »neue anthropologische Situation« ernstnehmen: »Der Aufstieg der unteren Klassen zur (formal) aktiven Teilnahme am öffentlichen Leben und die Erweiterung sowohl des Informationsflusses als auch der Informationsbestände haben die neue anthropologische Situation der ›Medienzivilisation‹ hervorgebracht.«[20] Von dieser Situation habe jedes Nachdenken über die Gegenwart auszugehen.

---

19 Eco: *Apokalyptiker und Integrierte*, S. 25.

20 Ebd., S. 31.

> Ob wir es anerkennen oder nicht, das Universum der Massenkommunikation ist unser Universum. Und wenn wir schon von Werten sprechen wollen, dann sind die objektiven Bedingungen ihrer Kommunikation diejenigen, die von den Zeitungen, dem Radio, dem Fernsehen, der reproduzierten und reproduzierbaren Musik (Musikkonserven), von den neuen visuellen und audiovisuellen Medien geprägt und bereitgestellt werden. Diesen Bedingungen entkommt niemand, nicht einmal der Tugendhafte, der, empört über die unmenschliche Natur dieses Informationsuniversums, seinen Protest über die Kanäle der Massenkommunikation, in den Spalten der einflußreichen Zeitungen oder durch Taschenbücher im Linotype-Satz, die an den Bahnhofskiosken feilgeboten werden, vergesellschaftet.[21]

Wenn die »Medienzivilisation« als »neue anthropologische Situation« zum Ausgangspunkt des Denkens wird, weil sie letztlich den Kulturbegriff selbst wesenhaft verändert, und wenn die Zeitgenossen, die in ihr leben, »Zivilisation von Mutanten«[22] genannt werden, dann bedeutet das notwendigerweise, dass überkommene Begriffe und Schemata nicht dabei helfen können, die Charakteristiken der neuen Kultur zu erschließen. Der Kritiker müsse sich deshalb in dieser Situation, »jedesmal aufs neue, vor den Gegenständen und den Individuen der Massenkommunikation als jemand verhalten, der darauf vorbereitet ist, etwas Unbekanntes zu entdecken«.[23] Statt aus der Ferne »mit nobler Arroganz und ohne sich die Hände schmutzig zu machen« die Massenkultur als Ganze zu verurteilen, plädiert Eco dafür, mit »feuriger Sympathie« die »Phänomene aus der Nähe« zu prüfen.[24] Der Status einer gewonnenen Erkenntnis sei dabei nicht an der Würde der Gegenstände zu messen, die üblicherweise der bürgerliche Kanon versichert, sondern an der Würde der Methode.[25] Damit ist *avant la lettre* ein Forschungsethos formuliert, der sich in den folgenden Jahrzehnten im Umfeld der britischen und angloamerikanischen Cultural Studies institutionalisieren sollte. Was aber, so könnte man sich heute fragen, ist die nächste Nähe der Digitalität, die Nähe von Phänomenen, die doch gerade das Denken der Nähe, des Kontakts, des Zugriffs problematisieren, in den Raum einer Virtualisierung versetzen?

---

21 Ebd., S. 18f.

22 Ebd., S. 32.

23 Ebd.

24 Ebd., S. 13.

25 Vgl. ebd., 34.

Wie jede Typologie geht auch Ecos Gegenüberstellung mit einer vereinheitlichenden Zuspitzung einher. Dennoch gelingt es ihm, an ein Grundproblem der Zeitgenossenschaft zu rühren. Eco konturiert nicht nur zwei gleichsam invariante Reaktionsweisen auf gesellschaftliche Transformationsprozesse. Ungeachtet des zeitgeschichtlichen Diskussionszusammenhangs, das heißt jenseits der Markierung von zwei Extrempolen der Kulturkritik und Populärkultur, umreißt er auch zwei Figuren oder Modi der Zeitgenossenschaft überhaupt: einer Zeitgenossenschaft, die sich über die Perspektive des Ganzen herstellt, und einer Zeitgenossenschaft, die sich im Kontakt mit dem Einzelnen entwickelt. Während der Zeitgenosse des ersten Typs das Ganze im Sinne eines Horizonts visiert und von einer Übertreibung ausgehend eine treffende Darstellung der Gegenwart zu konstruieren versucht, die das Vertraute umbelichtet, strebt der Zeitgenosse zweiten Typs danach, sich an flüchtige Einzelbilder zu heften, die hier und da aufblitzen und beschwört etwas, das sich einer solchen Perspektive notwendigerweise entzieht, der Totalität entwischt. Der Apokalyptiker, der mit seinen drastischen Beschreibungen und totalen Szenerien den Vorwurf der Verzerrung und Überzeichnung riskiert, vernimmt eine Totalität und bringt sie in einer totalisierenden Konstruktion zum Ausdruck. Demgegenüber wettet der Involvierte stets auf die Kraft des Einzelnen, er scheut den Blick in die Ferne und bleibt ohne Perspektive der Übersicht ganz in das konturlose Gemenge der Gegenwart verstrickt. Es handelt sich um zwei allgemeine Formen der Zeitgenossenschaft, die jeweils ihren eigenen blinden Fleck hervorbringen. Der Blick auf den Horizont droht, ein allgemeines und diffuses Unbehagen zu verbreiten, das am Besonderen vorbeigeht und letztlich allein der Bestätigung dient. Denn selbst Klage, Verdruss und Untergangsvisionen sind imstande, aufs Neue Vertrautheitszonen und Evidenzeffekte zu produzieren. Die Suche nach den flüchtigen Bildern, die von einer Unzerstörbarkeit der Erfahrung ausgeht, läuft hingegen Gefahr, nicht zu bemerken, dass eine Welt verschwunden ist und ignoriert, dass fehlende Übersicht oder Orientierung Effekt wie Grundlage der zeitgenössischen Kontrolle ist.

Verfolgt man heute Diskussionen um digitale Soziale Medien, sei es im Feuilleton einer Zeitung, in einer Radiosendung, in einer Seminardebatte, aber auch auf den neuen digitalen Plattformen selbst, in den Kommentarspalten und Blogeinträgen, so fühlt man sich oftmals an Ecos Begriffspaar erinnert. Dort, wo über den kulturellen Stellenwert der Digitalisierung als technologischer Entwicklung und Digitalität als Modus der Existenz diskutiert wird, prallen immer noch beide »Einstellungstypen«, beide Reaktions-

weisen, ja, beide Formen der Zeitgenossenschaft aufeinander. Der kulturelle Betrieb operiert seinerseits stets mit wechselseitigen Identifizierungsmustern, die nach dem Schema Apokalyptiker/Integrierter angelegt sind. Und nicht zuletzt stehen sie ja dann auch wirklich zuverlässig bereit: diejenigen, die alles Neue verdammen und als Symptom eines Verfalls deuten, wie auch diejenigen, die sich umgehend alles aneignen, mit allem spielerisch umgehen und für freudiges Experimentieren votieren.

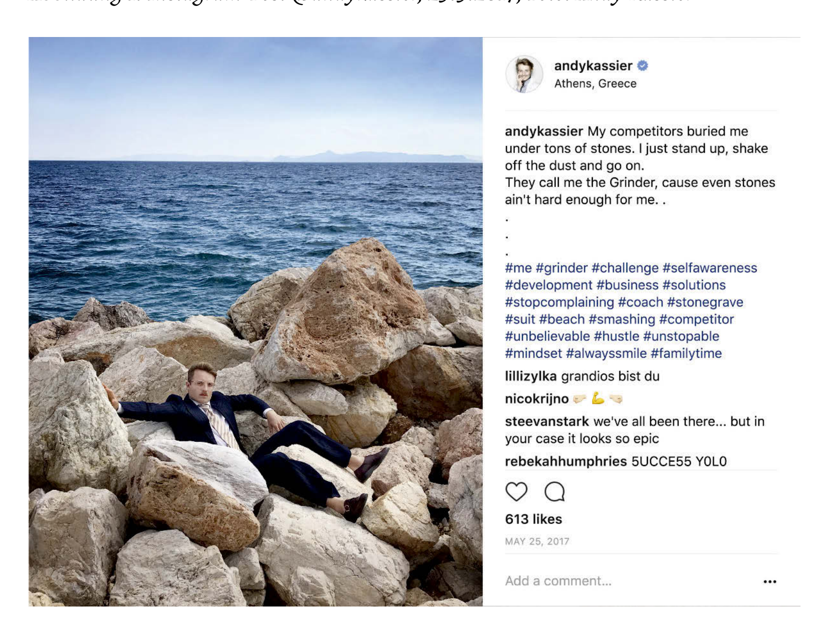
In kritischer Absetzung von ihrem Gegenüber machen beide Typen stets die Dringlichkeit ihres eigenen Ansatzes deutlich, der immer auch den Stellenwert eines Korrektivs annimmt: Der Apokalyptiker glaubt zu sehen, was der Integrierte nicht sieht, nicht sehen kann oder nicht sehen will, und der Integrierte glaubt zu sehen, was der Apokalyptiker nicht sieht, nicht sehen kann oder nicht sehen will. Apokalyptiker und Integrierte verstehen sich wechselseitig als Aufklärer des jeweils anderen. Der Apokalyptiker zeigt den Integrierten auf, wie sie sich für »kommerzielle Operationen« einspannen lassen, wie ihre erweiternde Teilhabe in Opportunismus einmündet. Der Integrierte wiederum legt offen wie die apokalyptische Fundamentalkritik ihrerseits einen Markt bedient, Vorurteile bestätigt und dabei doch an den konkreten Phänomenen abprallt. Apokalyptiker und Integrierte ergänzen sich. Sie brauchen einander, um ihre eigene Position zu stabilisieren. Sie sind die zwei Seiten einer Medaille, ihr Konflikt ist das charakteristische Merkmal der »Massenkultur«. Sie bilden ein diskursives Paar, ein Ordnungsschema des Kulturbetriebs.

Wenn wir über die »Schreibweisen der Gegenwart nach der Digitalisierung« nachdenken wollen, müssen wir uns zunächst aus dem Gegensatz von Apokalyptiker und Integrierten herausarbeiten, dessen Maschinerie immer schon in Gang gesetzt scheint, bevor man anfangen kann, über Gegenwart und Schreiben, über Digitalität und Veränderung nachzudenken. Das bedeutet allerdings zugleich, dass die Gegenwart »nach der Digitalisierung« weder einfach außerhalb noch einfach innerhalb der digitalen Sozialen Medien aufgesucht werden kann, dass sie also weder aus einer Perspektive pauschaler Kulturkritik noch einfach aus der Innensicht von Nutzern und eingebetteten Usern und Produzenten erschlossen werden kann. Der Gegenwartsbegriff muss erst entwickelt werden, will man die entscheidenden Veränderungen ausmachen und untersuchen, die digitale Soziale Medien mit sich bringen. Als gespaltene Zeitlichkeit widersteht die Gegenwart den Vor- und Nachordnungen, den zeitlichen Ordnungen, die von technologischen und medialen Apparaturen vorgezeichnet scheinen.

Der Künstler im Zeitalter der Sozialen Medien
Anika Meier im Gespräch mit Andy Kassier

Andy Kassier ist ein vom Leben gezeichneter Selfmademan. Mit Anika Meier spricht er über seinen Erfolg und seine Suche nach dem Glück.

Abbildung 1: Instagram-Post @andykassier, 25.5.2017, Foto: Andy Kassier



Anika Meier: Guten Tag, Herr Kassier. Wie geht es Ihnen?

Andy Kassier: Hallo, Frau Meier! Mir geht es sehr gut. Ich bin gerade – wie so oft – in der Natur. Ich freue mich sehr darüber, mehr Zeit zu haben, in der Natur zu sein. Was ich als sehr inspirierend empfinde. Ich arbeite weniger, mein Alltag ist langsamer geworden, ich bin zur Ruhe gekommen und habe das Glück gefunden.

Anika Meier: Wie sah ihr Leben aus, bevor Sie in der Natur zu sich und dem Glück gefunden haben?

Andy Kassier: In den letzten 10 Jahren habe ich viel gearbeitet. Sehr viel. Ich war davon überzeugt, dass Arbeit mich glücklich macht. Dass mich Leistung und Besitz glücklich machen, also habe ich danach gestrebt und 24/7 gearbeitet.

Anika Meier: Sie waren ja einst ein erfolgreicher Geschäftsmann. Was machen Sie heute?

Andy Kassier: Ja, ich war wohl, was man einen erfolgreichen Geschäftsmann nennt. Als erfolgreicher Geschäftsmann habe ich sehr viel Geld verdient. Ich habe mich dem Geld hingegeben. Meine Zeit habe ich in Meetings verbracht. 2019 hatte ich mit einem Burnout zu kämpfen, ich habe mich zurückgezogen, um zu mir zu finden. Mein Leben habe ich radikal entschleunigt. Statt für Aktien interessiere ich mich für alternative Heilmethoden, Spiritualität und Yoga. Ich suche meine innere Mitte. Zur Entspannung male ich.

Anika Meier: Geld bedeutet Ihnen heute nichts mehr?

Andy Kassier: Geld bedeutet mir immer noch etwas, zwangsläufig, da wir in einem System leben, in dem alle Menschen an Geld glauben. Geld bedeutet gewissermaßen Freiheit. Geld ist für mich also immer noch wichtig, es ist mir aber nicht mehr am wichtigsten.

Anika Meier: Als Künstler fühlen Sie sich jetzt frei?

Andy Kassier: Als Künstler fühle ich mich jetzt frei, ja. Ich hatte mir immer vorgestellt, dass Künstler*innen sehr frei sind. Ich habe also tatsächlich angefangen Kunst zu machen, wovon ich naturgemäß als ehemaliger Geschäftsmann wenig Ahnung hatte. Plötzlich limitiere ich mich in der Kunst wieder

selbst. Davon versuche ich mich aber, schnellstmöglich wieder frei zu machen.

Anika Meier: Andy Kassier, vielen Dank für das Gespräch! Ihnen und Ihrer Kunst wünsche ich alles Gute für die Zukunft. Bleiben Sie gesund und glücklich.

Andy Kassier: Vielen Dank! Glück und Gesundheit auch für Sie.

Andy Kassier war ein durch und durch unsympathischer Typ. Er protzte mit seinem Erfolg und seinem Reichtum. Mein Palazzo, mein BMW i8, meine Yacht. Unermüdlich arbeitete und reiste er, #nevernotworking, mit dem Ziel immer vor Augen: mehr Erfolg, mehr Geld. Seine Haare und sein Lächeln saßen, seine Schuhe und seine Autos glänzten. Mehr wusste man über ihn nicht, musste man auch nicht. Kassier war die Personifikation des falschen Versprechens, dass man nur hart genug arbeiten muss, um zu Wohlstand zu gelangen. Angst vor dem Scheitern, vor Misserfolgen und Fehlern, die kannte er lange nicht. Mit Disziplin joggte und schwamm und meditierte er durchs Leben.

*In der Leistungsgesellschaft werden Menschen an ihren Erfolgen gemessen, aber Erfolg allein macht nicht glücklich, heißt es. Kassier glaubte nicht daran. »It's lonely on the road to #success but it's 100 percent worth it. Sometimes you need to let people go to achieve your dreams«, ließ er seine Follower*innen auf Instagram wissen. Freunde? Frauen? Brauchte er nicht, weil ihn seine Träume ausfüllten. Innere Leere? Kannte er nicht, weil er auf der Überholspur unterwegs war. Großzügig teilte er sein über die Jahre gesammeltes Wissen. Kassier war ein Motivationsspruch auf zwei Beinen.*

Und dann ist da noch der deutsche Konzeptkünstler Andy Kassier, geboren 1989 in Berlin, Studium der Medialen Künste von 2012 bis 2018 an der Kunsthochschule für Medien Köln. Was allzu sehr nach Künstlername in Anlehnung an Andy Warhol klingt, ist tatsächlich sein Geburtsname. In seinem Pass steht Andy, nicht Andreas, wie man vielleicht noch erwarten würde. Bei Künstlergesprächen beginnt er die Präsentation mit dem Foto seines Passes, ungläubiges Staunen im Publikum. Der Nachname Kassier, erklärt er dann, kommt von den Hugenotten. Mal schrieben seine Vorfahren im Laufe der Geschichte ihren Namen mit C und mal mit K, je nachdem, wo sie lebten. Im 18. Jahrhundert flüchteten sie aus Frankreich nach Deutschland, später, das war um das Jahr 1850 herum, sind sie nach Südafrika ausgewandert. Den deutschen Winter verbringt er, weil es ihm in Deutschland viel zu kalt ist, deshalb jedes Jahr in Südafrika in einem

gemieteten Haus, das seinem Alter Ego würdig ist. Kassier produziert dort immer ein paar Monate lang neue Bilder und Stories für Instagram. An Stränden, im Meer, in der Wüste und auf Bergen. Er reitet auf Pferden, joggt am Strand, klettert auf Bäume und macht Selfies mit wilden Tieren.

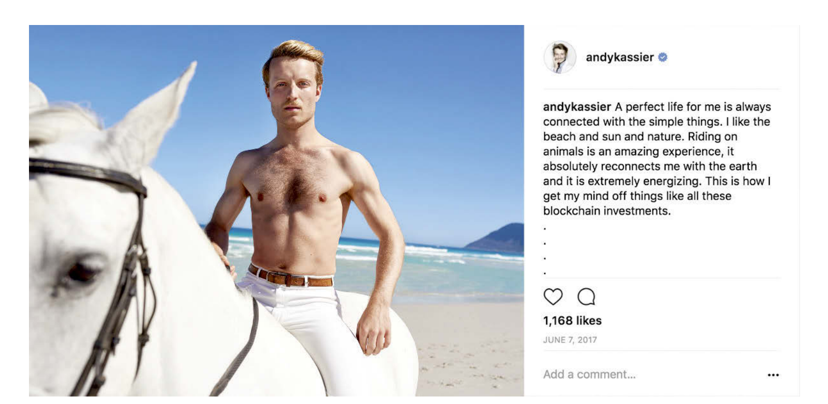
Alles also, wie fast überall auf Instagram. Perfekte Bilder vom perfekten Leben. Nur Kassier hatte ein bisschen mehr übertrieben. Mit den Motivationssprüchen und dem Dauergrinsen, mit der Sonne und der Coolness. Und wer nicht zu genau hinschaute, der nahm ihm das alles ab. Die Geschichte vom reichen Selfmademan, der nur sich selbst, sein Geld und seinen Erfolg braucht und immer höher hinauswill. Im Alltag war er übrigens immerzu gekleidet wie der erfolgreiche Geschäftsmann Andy Kassier. Er trug Anzug, Krawatte und Einstecktuch oder einen pinken Pulli oder einen langen weißen Mantel mit elegantem Schal. Wenn es wärmer wurde, wurden seine Hemden und Hosen kürzer.

Der Künstler will sichergehen, dass er auf jede Gelegenheit vorbereitet ist, die sich für ein Foto anbietet. »Wenn ich mich vor einen Porsche stelle und ein Selfie mache, gehört der Porsche mir«, sagt er. Natürlich besaß er keinen Porsche, er fährt einen blauen Fiat Panda aus den 80er Jahren. Aber genau darum geht es ihm: Er möchte den Anschein erwecken, dass etwas so sein könnte oder vielleicht sogar so ist. Der Palazzo, der BMW i8 und die Yacht, vielleicht ist das alles seins.

Kassier macht es seinem Publikum nicht leicht, das Rollenspiel zu durchschauen. Es ist ein Verwirrspiel. Wer aber auf Instagram genau hinschaut, findet schnell Anhaltspunkte dafür, dass es sich um eine Performance handelt, eine sehr lange noch dazu. Denn wer in den Sozialen Medien mehr über eine Person wissen möchte, ruft das Profil auf und liest, was in der sogenannten Bio steht. Bei Kassier ändert sich das in regelmäßigen Abständen. Sehr lange stand dort »success is just a smile away«, dann »how to take a selfie«, »time to reflect«, »farm boy« und schließlich »artist«. Was nach simpler Ratgeberliteratur, stupiden Motivationssprüchen oder einfachen Tätigkeitsbeschreibungen klingt, sind Titel von Werkserien, an denen er für einen bestimmten Zeitraum arbeitet. Aber gerade, weil man sofort denkt, Ratgeberliteratur, Motivationsspruch, Tätigkeit, ist man bereits auf der richtigen Spur, wenn man vorhat, weiterzugehen.

Die Langzeitperformance läuft noch immer. Es folgt ein Gespräch über Trends und Geschwindigkeit in den Sozialen Medien, die Rolle des Künstlers im Zeitalter der Sozialen Medien und Selbstliebe.

Abbildung 2: Instagram-Post @andykassier, 7.6.2017, Foto: Andy Kassier



Anika Meier: Ist Deinen Follower*innen mittlerweile klar, dass Du eine Rolle spielst?

Andy Kassier: Als ich die Performance 2012/13 angefangen habe, war niemandem klar, was das eigentlich ist. Alle haben das geglaubt, was sie gesehen haben. Mittlerweile weiß der größte Teil meiner Follower*innen, dass es eine Performance ist. Es gab ja viel Presse über die Arbeit, und ich habe »success in just a smile away« in zahlreichen Ausstellungen in Institutionen und Galerien gezeigt, unter anderem im Museum der bildenden Künste Leipzig, im Fotomuseum Winterthur, im NRW-Forum Düsseldorf.

Seit dem Burnout ist Geschäftsmann Andy Kassier zur Ruhe gekommen. Er malt, ist in der Natur und macht Yoga. Das sorgt nun allerdings wieder bei einigen für Irritation. Spielt Andy Kassier noch eine Rolle oder ist das Andy Kassier?

Anika Meier: Als Du mit Deiner Langzeitperformance während Deines Studiums angefangen hast, war Instagram noch nicht das wichtigste soziale Netzwerk für Künstler*innen. Du hast mit Deiner Performance auf Facebook begonnen. Wie sah die Performance zu Beginn aus?

Andy Kassier: Angefangen habe ich mit der Serie, weil ich mich für Cindy Shermans Arbeit und die Inszenierung von Geschlechterrollen interessiert habe. Daraus hat sich für mich die Frage nach den Rollen von Männern gestellt und den damit verbundenen Klischees. Und so kam ich durch die stereotypen Erfolgsgeschichten in den Sozialen Medien auf die Figur des erfolgreichen Selfmademans Andy Kassier. Besonders auf Instagram teilten Menschen lange perfekte Bilder vom perfekten Leben, das konnte nicht mit dem realen Leben übereinstimmen. Der protzige Andy Kassier überspitzt die Erzählung vom erfolgreichen, reichen und berühmten Geschäftsmann auf der Suche nach dem Glück im Kapitalismus.

Auf Facebook habe ich die ersten Fotos geteilt, damals waren das Profilbilder, die eine scheinbar glückliche, erfolgreiche, reiche und berühmte Person zeigen.

Ein bisschen *Miami Vice*, ein bisschen schnöselig, ein bisschen 80er Jahre.

Hierzu habe ich die Techniken und Strategien der Werbefotografie genutzt, damit die Darstellung der Person so glatt und überspitzt wie möglich wird. Das Licht ist gezielt gesetzt, das Outfit wird passend zu jeder Location ausgewählt, alles soll perfekt und besser als die Realität wirken.

Im Jahr 2013 bin ich mit der Langzeitperformance hinüber zu Instagram gewechselt. Auf Instagram ging es im Vergleich zu Facebook eigentlich nur um die visuelle Darstellung und Selbstinszenierung. Amalia Ulman hat in ihrer Performance »Excellences & Perfections« im Jahr 2014 die Selbstinszenierung von Mädchen und jungen Frauen reflektiert und stereotype Geschlechterrollen ausgemacht. Sie zeigt, wie sehr wir von der Darstellung des Lebens anderer Menschen in den Sozialen Medien beeinflusst werden und wie sehr wir diesen glauben. Als Ulman auflöste, dass es sich um eine Performance handelte, waren viele ihrer Follower*innen entsetzt. Viele sind ihr auf dem Weg zum vermeintlichen Star in LA gefolgt und konnten nicht glauben, dass alles nur inszeniert war.

Abbildung 3: Instagram-Post @andykassier, 31.7.2018, Foto: Andy Kassier



Anika Meier: Wie haben sich die Sozialen Medien und damit auch Dein Alter Ego verändert, das sich an aktuellen Trends orientiert, um sie kritisch zu reflektieren?

Andy Kassier: Die Sozialen Medien haben sich von Plattformen des Austausches auf dem Desktop zu digitalen Marketing-Tools in der Hosentasche entwickelt. Die Communities können gezielt angesprochen werden, um Dienstleistungen und Produkte zu bewerben. Durch die Entwicklung von Smartphones und schnellerem Internet haben die Sozialen Medien eine Omnipräsenz im Alltag eingenommen.

Das Narrativ meiner Arbeit hat sich konträr zur Kapitalisierung der Sozialen Netzwerke entwickelt. Als Instagram in Deutschland noch nicht so populär war, insgesamt waren es im Jahr 2013 weltweit 100 Millionen Nutzer*innen, habe ich die Rolle des Überkapitalisten gespielt. Influencer*innen fingen an, Geld mit vermeintlicher Authentizität zu verdienen. Der Selfmademan An-

dy Kassier realisiert langsam, dass das Glück nicht in der Arbeit zu finden ist. Gutes Leben bedeutet für Kassier heute nicht mehr harte Arbeit, sondern spirituelle Arbeit.

Anika Meier: Die Sozialen Medien sind rasend schnell gewesen und sind es immer noch. Da Influencer*innen irgendwann weniger auf ihren Profilen gepostet haben, meist ist es maximal ein Bild am Tag und nicht mehr wie in den ersten Jahren drei oder sogar mehr, hat Instagram im August 2016 die Stories eingeführt. So dass wieder den ganzen Tag Content von den Nutzer*innen geteilt wurde.

Dein künstlerischer Prozess ist sehr durchdacht, wodurch Deine Kommunikation entschleunigt wird. Du bist gerade nicht der Prototyp des Künstlers in den Sozialen Medien, wie ihn Brad Troemel beschreibt: Der Künstler als Aesthlete, der immerzu postet und damit rennt und springt wie Super Mario. Wie arbeitest Du? Und wie definierst Du für Dich die Rolle des Künstlers im Zeitalter der Sozialen Medien?

Andy Kassier: Mit der ständigen Beschleunigung der Sozialen Medien geht eine Ohnmacht einher, die gezwungenermaßen eine Entschleunigung mit sich bringt, da es unmöglich geworden ist, die Geschwindigkeit zu halten.

Ich arbeite sehr gewissenhaft. Es ist wichtig, für mich zu sehen, was sich tatsächlich durchsetzt, um dann darauf zu reagieren. Ich produziere kleine Serien, die alle Teile der Langzeitperformance sind. Im Jahr 2021 habe ich zusammen mit dem Museum in Linz die Serie »love yourself, so you can love others« produziert. Die ehemalige Business-Person entdeckt und hinterfragt jetzt Selbstliebe auf spiritueller Ebene.

Von diesen Serien gibt es mehrere pro Jahr, die jeweils in intensiven Arbeitsphasen produziert und dann veröffentlicht werden. Was spontan und tagesaktuell wirkt, ist es nicht. Ich plane jede Serie samt Text, Geschichte und Reihenfolge der Bilder im Detail durch.

Im Gegensatz zum Aesthlete stellt mein Instagram nicht die Arbeit eines Künstlers und dessen Rolle dar, sondern ist eine eigene künstlerische Arbeit: der Geschäftsmann wird zum spirituellen Künstler. Sozusagen die Meta-Darstellung des Aesthleten, der gleichzeitig spirituell ist.

Anika Meier: Wie spielen bei Dir Stories und Postings zusammen?

Andy Kassier: Man findet ja immer alles erst irgendwie interessant, was neu ist. Zumindest, wenn man wie ich die Sozialen Medien wie ein künstlerisches Medium nutzt. Mit Neuem setze ich mich also sofort auseinander und überlege, wie ich ein neues Feature konzeptuell in meine Langzeitperformance einbinden kann. Als die Stories neu waren, hatte ich das Gefühl, wieder näher am Tagesgeschehen zu sein und damit aktuell aus dem Alltag berichten zu können. Anfangs konnte man nur direkt auf Instagram Stories aufnehmen und dann hochladen, eine zeitliche Verzögerung war gar nicht möglich. Ich war also gewissermaßen wieder gezwungen, aus der Realität einen Fake zu machen. Stories ergänzen bei mir tagesaktuell Postings auf meinem Account, damit die Follower*innen das Gefühl haben, dabei zu sein.

Anika Meier: Fühlst Du Dich durch die Aktualität, die Soziale Medien verlangen, unter Produktions- und Kommunikationsdruck?

Andy Kassier: Ich habe oft das Gefühl, dass ich mehr machen könnte. Aber ich glaube ich kenne mich auch gut genug, um meine eigene Geschwindigkeit zu kennen. Es sind jetzt fast 10 Jahre, dass ich diese Arbeit mache: Ich erlaube es mir einfach, keine neuen Arbeiten zu produzieren, wenn ich nicht das Gefühl habe, dass es mich selbst bewegt.

Kommunikationsdruck schon eher, aber vielleicht ist es auch weniger ein Druck als eine Routine. Ich antworte auf alle Nachrichten, jeden Tag, seit 10 Jahren. Ich hoffe dadurch, auch den Zugang zu Kunst und die Nahbarkeit zu Künstler*innen zu erhöhen. Ich finde es wichtig, dass es einen Austausch gibt.

Akzeleration und Experiment
Über Variation und Wiederholung in der Instapoetry

Niels Penke

1. Einstieg

Akzeleration und Experiment seien in einem hochdynamischen System wie Instagram, so möchte man allein aufgrund der Wahrscheinlichkeit annehmen, logische Folgen des globalen Interagierens. Rund 300 Millionen Bild-Beiträge werden dort tagtäglich gepostet, das sind 208.000 pro Minute. Seit Jahren. Hinzukommen die Stories von mittlerweile weit über 500.000.000 User*innen,[1] die für jeweils 24 Stunden einsehbar sind – sämtliche Tendenzen weiter steigend. Sich in dieser unüberschaubaren Menge zur Geltung zu bringen, verlangt nach spektakulären Präsentations- und Inszenierungsweisen. Versteht man Beschleunigung als eine »*Mengenzunahme pro Zeiteinheit*«,[2] die beständig ein *Mehr* an Information in die gleiche Zeiteinheit presst, dann wachsen die zur Auswahl stehenden Optionen, aus denen ausgewählt werden kann, dann wird es rezeptionsseitig zunehmend dringlicher, schnell zu selegieren – was wiederum angesichts der Gleichförmigkeit vieler Beiträge nicht leicht fällt: das gilt sowohl für die Gesamtheit aller Posts auf Instagram wie auch die im engeren Sinne *poetischen* Beiträge, die unter den dominanten Hashtags wie *#poetry* (im März 2022 mit 66,7 Millionen) oder spezifischer *#instapoetry* (der im März 2022 mittlerweile die 5 MillionenGrenze überschrit-

1 Vgl. o.V.: »Number of daily active Instagram Stories users from October 2016 to January 2019«. In: *Statista*. https://www.statista.com/statistics/730315/instagram-stories-dau/, 2019 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

2 Vgl. Hartmut Rosa: *Beschleunigung. Die Veränderung der Zeitstrukturen in der Moderne.* Frankfurt a.M. 2016, S. 115, Hervorhebung im Original.

ten hat) verschlagwortet werden. Seit meinen ersten Forschungen im Frühjahr 2019 haben sich diese Zahlen mehr als verdoppelt.[3]

Eine Konstellation, die in zweifacher Hinsicht einen »rasenden Stillstand«[4] im Sinne Paul Virilios erzeugt. Die schnelle Informationsübertragung macht Teile der Welt instantan verfügbar, gibt Einblicke in Lebens- und Gefühlswelten rund um den Globus. Zugleich geschieht dies über ein Smartphone, bei dessen Nutzung wir uns physisch kaum bewegen müssen, vor den Augen und im Gehirn, das diese Eindrücke prozessieren muss, rasen Informationen vorbei, während der Rest des Körpers stillsteht. Als rasender Stillstand lässt sich aber auch die allgemeine Produktionslage der Instapoetry beschreiben. Insbesondere dort, wo die zahlenmäßige Popularität hoch ist, scheint sich vieles zu wiederholen. Die Zahl der Beiträge nimmt zwar durch neue Postings beständig zu, der Grad ihrer Redundanz ist allerdings hoch, denn zum einen liefern die etablierten Poet*innen beständig *ähnlichen* Content, der wiederum von anderen, weniger populären Dichter*innen imitiert wird. Beides lässt sich an den Beispielen Rupi Kaur (@rupikaur_), R.M. Drake (@rmdrk) oder Atticus (@atticuspoetry) beobachten, die stilbildend gewirkt haben. Zum anderen wird die Redundanz durch *identischen* Content erhöht, der einerseits aus *RePostings*, also wiederholt veröffentlichten Beiträgen, und außerdem Formen einer, wie ich sie nennen möchte, *stock poetry* andererseits besteht, die bereits vorhandenes gemeinfreies Material (*stock* im Sinne von ›auf Vorrat‹, ›auf Lager haben‹) unter den relevanten Hashtags in die Netzwerke einspeist.

Mein Beitrag geht den Verhältnissen von aufmerksamkeitsökonomischer Inflation, der tausendfachen Wiederholung des Gleichen und dem Eindruck des daraus entstehenden rasenden Stillstands nach und fragt nach ihren Bedingungen. In der Rolle der Popularität liegen Antworten zur Erklärung dieser Konstellation. Zugleich geht es auch um die Auswege, um Experimente mit Medium und Form, die sich Imitation und Wiederholung verweigern, um neue Richtungen literarischer Produktion zu erproben.

---

3 Vgl. Niels Penke: »#instapoetry. Populäre Lyrik und ihre Affordanzen«. In: *Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik* 49/3 (2019), S. 451-475, hier S. 456f.

4 Vgl. Paul Virilio: *Rasender Stillstand. Essay.* München u.a. 1992.

2. Instapoetry zwischen Imitation und Wiederholung

Unter dem Clusterbegriff Instapoetry verstehe ich die Gesamtheit aller als literarisch markierten Texte, die als genuine Beiträge über Instagram veröffentlicht werden. Diese häufig sehr kurzen Texte lassen sich zum Teil etablierten literarischen Gattungen zuordnen – Epigramm, Sentenz, Haiku und ähnliche –, zum Teil aber gehen sie durch intermediale Verschränkungen von Text und Bild nicht in traditionellen Schemata auf, weil das Design von Text mitentscheidend ist. Nicht nur was Aussagen und Interpretationsmöglichkeiten betrifft, sondern auch für seine Wahrnehmung, für Rückmeldungen und mögliche Zirkulation ist die Verschränkung von Bild und Text maßgeblich. Jede Neuerung, die von Seiten der Plattform eingeführt wurde, hat neue Formen ermöglicht, die zunächst als Experiment erschienen sind, ehe sie wiederholt, nachgeahmt und darüber standardisiert wurden. Die Einführung von Slideshows, Stories, Instagram-TV und Reels ist mit einer immer stärkeren Priorisierung der Bewegtbildbeiträge zu Ungunsten der statischen Postings einhergegangen.

Aufgrund der engen Verschränkung dieser spezifischen Bedingungen und Möglichkeiten ist Instapoetry genuin neu. Sie mag einige *Funktionen* von Kladden und Poesiealben übernehmen, sie mag mit Ellipsen, Telegrammstil und DaDa-Techniken spielen – konstitutiv für die Präsentation der Texte ist dies aber nicht. Instapoetry unterscheidet sich auch dadurch von anderen, vor allem früheren Formen der digitalen Literatur, dass sie im Angesicht einer großen Öffentlichkeit erscheint. Die Zahl von aktuell über 1,1 Milliarden Nutzer*innen[5] ist historisch ohne Vorbild und potentiell nur ein paar Fingerbewegungen weit entfernt. Damit ist allerdings die Tatsache der allseitigen Kompetitivität verbunden. Jeder Inhalt tritt immer in Konkurrenz zu unzähligen anderen, mit denen um die Ressource Aufmerksamkeit gestritten wird. Nie war also die Möglichkeit größer, jeden ausgefeilten Text, aber auch jede spontane Gelegenheitsnotiz zu veröffentlichen, und nie wurde so viel Text in so kurzer Zeit zu einem Cluster zusammengetragen. Damit ist die Instapoetry, zumal in der permanenten Ausstellung ihrer Literarizität – *poetry* dominiert unter den relevanten Hashtags und Selbstbeschreibungen in Accountnamen und den biographischen Kurztexten

5 Vgl. o.V.: »Number of Instagram users worldwide from 2019 to 2023«. In: *Statista*. https://www.statista.com/statistics/183585/instagram-number-of-global-users/, 2020 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

der Profile – eine neue *Form* unter neuartigen medialen *Bedingungen*, die alle Autor*innen dazu zwingt, ihre Produktionsverfahren, Aufmerksamkeitsökonomien und Publikumspraktiken auf diese Bedingungen auszurichten und in Wechselwirkung mit den Follower*innen beständig neu zu verhandeln und weiterzuentwickeln.

Die nahezu weltweite Verfügbarkeit von Instagram als App bildet sich auch in der Instapoetry ab. Als digitale Bild und Textkultur kann sie zugleich als *world* oder *global literature* verstanden werden, denn das Phänomen ist in kurzer Zeit in vielen Teilen der Welt emergiert. In den Status von Weltliteratur ist sie nicht erst nachträglich durch eine fachmännische Sichtung erhoben worden, sondern durch dieselben, instantanen wie globalen Praktiken. Englisch hat sich zwar zur *lingua franca* der Instapoetry entwickelt, da die meisten der besonders populären Instapoets wie die obengenannten mit Millionen Follower*innen, aber auch weitere namhafte Autor*innen wie Yrsa Daley-Ward (@yrsadaleyward), Nikita Gill (@nikita_gill), Lang Leav (@langleav) oder Amanda Lovelace (@ladybookmad) ihre Texte auf Englisch veröffentlichen. Allerdings gibt es ähnliche *Poets* und *poetry* auch auf Farsi und Hindi, Urdu und Japanisch, Französisch, Spanisch oder Deutsch, worauf bereits sprachspezifische Hashtags wie *#urdupoetry*, *#instapoésie* oder *#instapoésia* verweisen.

Zieht man die Selbstbeschreibungen der Gründer und hauptsächlichen Entwickler Instagrams Kevin Systrom und Mark Krieger heran, wie sie Sarah Frier in Gesprächen für ihr Buch *No Filter* (2020) zusammengetragen hat, dann erscheint die Instapoetry als *die* Einlösung ihrer Vorsätze schlechthin, denn primär sollte es um die Mitteilung von Erfahrungen gehen. »Twitter was about opinions, Instagram was about experiences«,[6] lautet die grundlegende Maxime, die zugleich eine strategische Differenz zum Konkurrenzunternehmen Twitter markiert. Zu den weiteren Kernbegriffen der Unternehmensphilosophie gehört »simplicity«,[7] womit die Einfachheit der Orientierung auf der Plattform, aber auch die der Veröffentlichung von Inhalten sowie deren Weiterverbreitung gemeint ist. Dies wird dadurch begünstigt, dass Instagram »simpler and faster«[8] als andere Apps sein sollte, um eine Kommunikation nahezu ohne zeitliche Verzögerungen zu ermöglichen. Denn

---

6 Sarah Frier: *No Filter. How Instagram Transformed Business, Celebrity and Culture.* London 2020, S. 31.

7 Ebd. u.a. S. 27 u. 54.

8 Ebd., S. 27.

das Fernziel sind die über die verschiedenen geteilten Erfahrungen geschaffenen *communities*. Gemeinschaften, die nicht wie bei Facebook bereits bestehende Freundschaftsbeziehungen digital wiederholen, sondern über die *relatability* von Inhalten viele neue Communities stiften sollen – und dies über die Gemeinsamkeit von Erfahrungen, Interessen und Gefühlen. Dieses Programm läuft in der Formel von »immediacy and intimacy«[9] zusammen, Unmittelbarkeit und Intimität, die eine direkte Kommunikation als scheinbare Interaktion ermöglichen sollen. Allerdings, wie Systrom wiederholt geäußert hat, vermittelt durch »craft and creativity«, Handwerk und Kreativität, die jene Erfahrungen ästhetisch sublimieren, um damit »beauty« und »art«, Schönheit und Kunst, fortlaufend zu generieren.[10] Instagram-Content solle »meaningful and genuine« sein, bedeutsam und echt, um einerseits die Rezipient*innen im Sinne des CommunityBuildings zu affizieren, andererseits aber auch immer zur Nachahmung anzuregen: »inspiration«, »inspire creativity« und »amplify the good« gehören ebenfalls zu den Idealen der Selbstbeschreibung.[11] Instagram ist, zumindest den Aspirationen seiner Erfinder nach, ein Anwärter darauf, als »the internet's utopia«[12] zu gelten. Doch unabhängig davon, ob dieser Anspruch realisiert wurde oder überhaupt realisiert werden kann, ist es fraglich, wie dauerhaft es diese ›Utopie‹ gewährleisten kann, Plattform einer globalen Kreativität zu sein, die zugleich unter Bedingungen stattfinden soll, die ebenso als hemmend und reglementierend empfunden und beschrieben werden. Denn dem Katalog der positiven Ziele und Qualitäten steht eine ähnliche Liste an Problemen gegenüber, die mit der frequenten Nutzung der App einhergehen: Das Hauptproblem, wie Friers Buch immer wieder betont, ist »pressure«,[13] sozialer wie medialer Druck. Dieser wird durch den permanenten Vergleich aller mit allen und von allem mit allem befördert. »[C]ompare and despair« wird dieser Teufelskreis der permanenten Beobachtung in der Psychologie genannt,[14] der Wahrnehmung und Denken auf einige wenige äußere Maßstäbe orientiert und dessen Folge das Gefühl permanenten Ungenügens ist. Nicht nur Frier betont,

9 Ebd., S. 135.

10 Ebd. u.a. S. 35, 37, 66 u. 100.

11 Ebd., S. 103, 203 u. 279.

12 Ebd., S. 220.

13 Ebd. u.a. S. 114 u. 143.

14 Frier zitiert aus einer Studie der *Royal Society for Public Health in the U.K.*, die Instagram als eine der gefährlichsten Apps für Jugendliche benennt, ebd., S. 248.

dass »anxiety«, Angst, eine der hauptsächlichen Folgen ist, die wiederum eine Reihe weiterer, als problematisch erachteter Praktiken des »filtering« und »faking« befördert habe.[15] Durch technische Hilfsmittel wie Foto-Filter kann die Realität Instagram-tauglicher gemacht werden, bis hin zur völligen Erfindung und Vorspiegelung falscher Tatsachen: »inventing reality to become instagrammable«.[16] Schuld an diesen unguten Tendenzen sei vor allem die Algorithmisierung. Instagram hat in den ersten Jahren noch keine algorithmische Automatisierung eingesetzt, mit der Beiträge selegiert und individualisierte Vorschläge errechnet werden, sondern neben der bloßen Chronologie als Ordnungsprinzip, nach dem Postings sortiert wurden, auf kuratierte Features gesetzt. Diese händisch organisierte Version Instagrams wurde durch die flächendeckende Algorithmisierung grundsätzlich verändert: »The version of Instagram that the founders had set out to create, one that would foster art and creativity and provide visual windows into the lives of others, was slowly being warped by the metrics Instagram prioritized, turning the app into a game that one could win.«[17]

An die Stelle der allgemeinen Egalität und der wenigen kuratierten Features über die sogenannte *popular page* sind Priorisierung und Depriorisierung durch den Algorithmus getreten, die nicht nur nach Maßgabe objektiver Zahlen Wertigkeiten beurteilen, sondern auch permanent arbeiten. Dies heißt vor allem, dass der *Feed*, das Fließband, auf dem neues ›Futter‹ zur Darstellung kommt, niemals abreißt. Mit der Algorithmisierung wurde das Prinzip des Dauerbetriebs installiert, mit gravierenden Folgen für alle, die Instagram wie auch immer – ob professionell oder nicht, ist sekundär – nutzen. Die ständige Bedrohung durch Depriorisierung, die das eigene Profil weniger sichtbar werden lässt, treibt zu einer gesteigerten Performance an. Frier spricht von »deprioritization by the main algorithm«.[18] Der Effekt ist der Eindruck, es handle sich um ein Spiel, das durch besonderes Bemühen gewonnen werden könnte: »a game that one could win«.[19] Dies ist der Traum einer neoliberalen Agenda, nach der Kreativität und Ich-Ausdruck miteinander verschaltet werden, um beständig mit seinen Erfahrungen *Content* zu

15 Ebd. u.a. S. 173 u. 182.
16 Ebd. u.a. S. 173.
17 Ebd., S. 233.
18 Ebd., S. 231.
19 Ebd., S. 233.

produzieren. Durch eine permanente und daher rastlose Betriebsamkeit ohne jeden Unterlass und ohne endgültiges Ziel bleibt (jenseits der Datengenerierung, von denen das Unternehmen als Werbeplattform wiederum lebt) nur ein objektiver Zweck erkennbar. Dieser besteht in der Popularität, in den Zahlenwerten, an denen sich Beachtungserfolge erkennen lassen. Im Kontext der algorithmisierten Plattform ist in den Zahlen, den aktuellen Likes und Follower*innen, die tagesaktuelle Popularität inkorporiert. Diese aber ist immer nur vorläufig. Das, was heute große Beachtung findet und demnach als relevant valorisiert wird, verliert im Verlaufe der Zeit an ›Wert‹. Sianne Ngais Kategorie des »zany« bzw. der »zaniness« liegen hier nahe,[20] eine rastlose Betriebsamkeit, die sich darin äußert, dass sich Nutzer*innen einer permanenten Produktivität und verschiedenen Anpassungsformen unterwerfen. Anpassung zum einen an die Nutzungsroutinen der jeweiligen Communities, die man als Publikum nicht verlieren will bzw. sollte. Eine Anpassung aber auch an die bisherige eigene Performance, an den Content, mit dem die bisherigen Beachtungserfolge erwirtschaftet worden sind, als Selbstverpflichtung, weiterhin das zu liefern, wodurch das Profil seinen aktuellen Status erreicht hat. Egal wie erfolgreich ein Account zahlenmäßig ist, immer befindet er sich im prekären Modus des Vergleichs, mit anderen Accounts wie mit den früheren eigenen Beiträgen. Da es für Aufmerksamkeit und Zustimmungswerte kaum Grenzen gibt, sind die bisherigen Zahlen immer steigerbar. In der Logik der Popularität gesprochen, ist die Performance stets zu gering, weil immer mehr möglich ist und andere besser performen. Diese Popularität, die sich in Zahlenwerten ausdrückt, schafft demnach Begehrnisse,[21] die sich im Unterschied zu Bedürfnissen niemals stillen, sondern beliebig steigern und wiederholen lassen. Daraus erwächst jene »anxiety«,[22] denn für manche User*innen ist die Kombination von Druck und Popularität ein Alptraum, der durch die für notwendig erachteten Zustimmungswerte der Likes aufrechterhalten wird. Sarah Frier nennt als Schwelle die Zahl Elf, die ein Minimalziel vorgibt. »11 likes. That was the number of likes that would turn a list of names below an Instagram post into a number – a space conserving design that had turned into a popularity tipping point for young people.«[23] Was für gewöhnliche Nut-

20 Vgl. Sianne Ngai: *Our Aesthetic Categories. Zany, Cute, Interesting.* Cambridge, MA 2012, S. 174232.

21 Vgl. Gernot Böhme: *Ästhetischer Kapitalismus.* Berlin 2016, S. 29.

22 Frier: *No Filter*, S. 113.

23 Ebd., S. 114.

zer*innen die 11, sind bestimmte fünf-, sechs- oder siebenstellige Zahlen für größere Accounts. Sie markieren quantitative Umschlagspunkte, die innerhalb der Logik der Popularität auch einen qualitativen Umschlagspunkt markieren. Von besonderer Güte ist das, was nicht nur von vielen beachtet wird, sondern vor allem das, was für alle sichtbare Zustimmung erfährt. Anders als im Zeitalter der vordigitalen Massenmedien ist Popularität kein Instrument nachträglicher Messungen mehr, sondern wird jederzeit automatisch erhobenen, in Echtzeit registriert und instantan in Zahlenwerten der ›Währung‹ der jeweiligen Plattform ausgestellt. Wie es die Zahl der Gesamtnutzer*innen für das Unternehmen ist, sind Follower*innen und Likes Instrumente des »growth fetish«.[24] Dieser Wachstumsfetisch ist insofern prekär, weil es auf der Grundlage permanent veränderlicher Zahlen keine Verlässlichkeiten gibt. Für alles gilt daher das Prinzip der Unplanbarkeit. Bei Mark Fisher heißt es: »unable to plan for the future«.[25] Angesichts dieser Funktionslogik gibt es keine Sicherheit, keine Stabilität, keinen Status, der länger gültig ist als die Dauer einer Statusmeldung.

Was für den Account im Ganzen gilt, wird mit jedem Einzelpost wiederholt. Dies gehört zu den Affordanzen Instagrams; unter Affordanz verstehe ich die Nutzung der Plattform in einer (ideal)typischen Weise, die vom Algorithmus belohnt wird, weil sie den Vorstellungen den Plattform-Designer*innen entspricht und zugleich die größtmögliche Zustimmung von Follower*innen und anderen User*innen erfährt. Im Anschluss an Ulrich Bröckling lässt sich sagen, dass Affordanzen »einen Sog« installieren, »der bestimmte Verhaltensweisen wahrscheinlicher machen soll als andere«.[26] Dies ist die Rückseite der bunten, kreativen Oberfläche. Sarah Frier spricht von »downside«,[27] von Nachteilen, gegenüber der Chance, via Instagram mit der Welt zu kommunizieren, sich in selbstgewählten Formen mitzuteilen oder auch zur Marke zu werden.

Um unter diesen Bedingungen erfolgreich zu sein, ist permanente Präsenz notwendig, um dem Zwang zur Interaktion Folge zu leisten und vom Belohnungssystem des Algorithmus zu profitieren, der Aktivität honoriert

24 Mark Fisher: *Capitalist Realism. Is there no Alternative?* Winchester 2008, S. 18.

25 Ebd., S. 34.

26 Ulrich Bröckling: *Das unternehmerische Selbst. Soziologie einer Subjektivierungsform.* Frankfurt a.M. 2007, S. 38.

27 Frier: *No Filter* u.a. S. 29, 114, 172 u. 175. Dort heißt es: »Instagram's realitywarping filters and curated, crafted feel had a downside: pressure.« (Ebd. S. 114.)

und Inaktivität sanktioniert. Dieser Druck hat Auswirkungen auf alles, was auf dieser Plattform geschieht. Auch die Instapoetry, vor allem jenseits der Top-Accounts wird dies deutlich, unterliegt dem Performance-Zwang. Sind literarische Texte zwar stets der hauptsächliche Content, geht es mit Umfragen, Challenges, gegenseitigen Features und den obligaten *like4like-* und *follow4follow*-Aufforderungen um viele weitere Aspekte, die mit der Textproduktion und -rezeption nur bedingt in Zusammenhang stehen. Viele Instapoets sind von der Aussicht auf Erfolg und Startum getragen, die besten Plätze sind allerdings bereits besetzt. In die erste Kategorie von Rupi Kaur, R.M. Drake, Amanda Lovelace oder Atticus aufzusteigen, wird, je stärker das Gesamtphänomen und damit die Anzahl der Beteiligten in die Breite wächst, stets unwahrscheinlicher. Die Investition von Zeit, Aufmerksamkeit und Interaktionshandlungen aber nützt der Plattform – ihr Geschäftsmodell basiert auf der permanenten Datenproduktion –, die Hoffnung des Aufstiegs und die Arbeit an der Akkumulation von Zahlenwerten so lange wie möglich aufrechtzuerhalten, liegt daher im Interesse der Plattform. Eine Valorisierung qua Popularität betreibt zudem eine Kanonisierung dessen, was große Beachtung gefunden hat. Die in den jeweiligen Accounts über die Zahl der Follower*innen inkorporierte Popularität bleibt stabil und hält diese als Aushängeschilder aufrecht.

Die Aufmerksamkeitsökonomie[28] besagt, dass nicht Information, sondern Aufmerksamkeit zur wichtigsten Ressource der digitalen Gesellschaft geworden ist. Das Hauptproblem des Handelns besteht folglich darin, wie Zeit, Aufmerksamkeit und emotionale Anteilnahme zu verteilen sind. Denn die Investition an Zeit, die Accounts wachsen und das Standing ihrer Betreiber*innen steigen lässt, trägt auch dazu bei, dass die Bindungskräfte von Communities stärker werden, dass aus nur lose technisch gekoppelten Netzwerken Gemeinschaften und Szenen werden, die über den Moment hinaus Beharrungskräfte ausbilden.

Diese Konstellation spricht für die Annahme, dass die in den vergangenen Jahren erworbene Felddominanz der Stars bestehen bleibt. Sie wiederholen, was ihren Status ermöglicht hat. Sie wiederholen, indem sie Ausschnitte aus ihren mittlerweile zahlreichen Gedichtbänden wieder und wieder als Posting veröffentlichen. Zugleich werden sie weiterhin Gegenstand und Referenz der Wiederholung anderer Dichter*innen, die diese herausstechenden Poets und

28 Vgl. Richard A. Lanham: *The Economics of Attention. Style and Substance in the Age of Information.* Chicago 2006.

ihre Stile imitieren. Dieses Prinzip einer produktiven Fortzeugung ermöglicht es auch, die Instapoetry als Popphänomen zu begreifen.[29] Durch diese Hyperparadigmatizität ist es auch geboten, Popularität als eine, vielleicht die entscheidende Homogenisierungsressource zu begreifen und die von ihr beförderten Tendenzen zur Normalisierung in den Blick zu nehmen.

Ich habe diese eher allgemeinen Ausführungen vorgenommen, weil ich der Ansicht bin, dass die Instapoetry insgesamt wie in äußerst vielen ihrer Einzelbeiträge nicht nur paradigmatisch die Chancen und Risiken der Plattform zum Vorschein bringt, sondern diese auch thematisch verhandelt. Über die Themenfelder lässt sich dafür argumentieren, Instapoetry als ein Genre im Bereich lyrischer Literaturen zu beschreiben, das sich in Wechselwirkung mit den Affordanzen der Plattform von anderen Genres (nicht nur digitaler) Poesie unterscheidet. Die »downsides«, mit »pressure«, »anxiety« und »pain« sind wiederkehrende Themen, die einen relevanten Teil der Beiträge darstellen.

3. Thema und Genre

Was dafür spricht, Instapoetry als ein eigenes Genre zu begreifen, sind zum einen weit verbreitete Themen, die immer wiederkehren und als zentrale Momente des Community-Buildings wirken. Zum anderen werden damit die mit Genres einhergehenden »spezifischen Systeme von Hypothesen und Erwartungen«[30] aufrechterhalten. Diese Erwartungen bestehen in der permanenten Offenlegung biographischer und intimer Details, die mehrheitlich im Kontext von *mental health*, *self care* und Achtsamkeit verortet werden können. In der Instapoetry artikulieren sich zahlreiche Stimmen einer Burnout,[31] An-

---

29 Vgl. Jochen Venus: »Die Erfahrung des Populären. Perspektiven einer kritischen Phänomenologie«: In: Marcus S. Kleiner/Thomas Wilke (Hg.): *Performativität und Medialität Populärer Kulturen, Theorien, Ästhetiken, Praktiken*. Wiesbaden 2013, S. 49-73.

30 Steve Neale: »Questions of Genre«. In: *Screen* 31/1 (1990), S. 45-66, hier S. 49.

31 Vgl. Anne Helen Petersen: *Can't Even. How Millennials Became the Burnout Generation*. London 2020.

xiety[32] oder Pain Generation.[33] Eine Generation, die erst mit den Möglichkeiten von Social Media zur Sprache gefunden hat.

Vor diesem Hintergrund wird die *simplicity*, die Einfachheit und Selbstverständlichkeit, zu einem Instrument der Ambivalenzvermeidung. Evidenz, Zustimmung, *simple truths*, die deswegen so gut verfangen, weil sie vielen bekannt und daher *relatable* sind, und auch die, die den in den Poems dargestellten negativen Erfahrungsschatz nicht teilen, dennoch verstehen lassen, worum es geht. Die meiste Instapoetry funktioniert deshalb so gut, weil sie formal und sprachlich kaum irritiert, sondern bekannte, mittlerweile sehr gut etablierte und kurze Textformen in den spezifischen bildästhetischen Kontext der Plattform übersetzt. Und anders als an materielle Objekte gebundene Texte ist sie ebenso schnell wie einfach *shareable* und *spreadable*.[34] Entscheidend ist auch das Keying als ein spezifischer »Ton und Stil der Kommunikation«.[35] Durch die eingespielten Routinen konnte sich im Kontext der Instapoetry eine Community als Gefühlsgemeinschaft ausbilden, eine digitalliterarische *affective community* im Sinne Emma Hutchisons. »Affective communities«, zeichnen sich dadurch aus, dass sie kollektive Formen des Empfindens teilen:

> This means that the respective community is constituted – and to an extent unified, at least temporarily – through shared patterns of emotional meaning and understanding. In this sense, it could be said that emotions ›circulate‹ within and help to cohere the respective community [...,] it is through such emotions and how they are simultaneously individually and collectively affectively enacted that a distinctive ›affective‹ type of community can be constituted. Affective communities are thus necessarily characterized by their emotional underpinnings.[36]

32 Vgl. Geoff Mcmaster: »Millennials and Gen Z are more anxious than previous generations: here's why«. In: *Folio. University of Alberta.* https://www.ualberta.ca/folio/2020/01/millennials-and-gen-z-are-more-anxious-than-previous-generations-heres-why.html, 28.1.2020 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

33 Vgl. L. Ayu Saraswati: *Pain Generation. Social Media, Feminist Activism, and the Neoliberal Selfie.* New York 2021.

34 Vgl. zu diesem Begriffspaar Henry Jenkins u.a.: *Confronting the Challenges of Participatory Culture. Media Education for the 21st Century*. Cambridge, MA 2009.

35 Limor Shifmann: *Meme. Kunst, Kultur und Politik im digitalen Zeitalter*. Berlin 2014, S. 43.

36 Emma Hutchison: »Affective Communities and World Politics«. In: *E-International Relations.* https://www.e-ir.info/2018/03/08/affective-communities-and-world-politics/, 8.3.2018 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

Die Bestätigung dafür liefern die Millionen Herzchen und Emojis in den Kommentarspalten und *shares* in den Stories der Community, aber auch die Rezensionen bei Goodreads und Amazon verleihen dem Nachdruck, dass ein *poem* oder *poet* genau das ausdrücke, »what we all feel«.[37] Die Resonanz fungiert als Affektzeugenschaft, die zugleich eigene Betroffenheit ausdrückt, wiederum rezeptionsseitig durch Herz-Emojis und weitere Kommentare bestätigt werden kann. Dabei geht es um einen Kreislauf von »Affizieren und Affiziertwerden, um Gefühle von Gemeinschaftlichkeit und Solidarität«.[38]

Es geht dabei aber nicht um unspezifische Erfahrungen, wie Systrom und Krieger sie avisiert haben, sondern um Traumata und deren produktive Verwindung. In großer Zahl finden sich Gedichte und andere Kurztexte, die sich mit verschiedenen psychischen Erkrankungen und Gewalterfahrungen auseinandersetzen. Dabei machen Autor*innen wie Rupi Kaur, R.M. Drake, Yrsa Daley-Ward oder Nikita Gill deutlich, dass es ihre eigenen Erfahrungen, Stimmungen und Gefühle sind, mit denen ihre Texte arbeiten. Daraus ergibt sich eine starke Identifizierung von Text und Dichter*in, als Person, die nicht nur den Text verfasst hat, sondern auch durch diesen spricht. Die enge Verbindung wird zudem durch das Nebeneinander von Texten und Selfies/Portraits verstärkt. In Anlehnung an Yuval Noah Harari[39] lässt sich dieses Verhältnis von Text, Ich und Körper, das in der fortlaufenden literarischen Produktion die leiblichen Erfahrungen in den Fokus setzt, als Leibzeugenschaft (Harari spricht von *fleshwitnessing*) beschreiben. Rupi Kaurs allererstes Instagram-Gedicht ist ein solches Dokument der Leibzeugenschaft, in dem die Instapoetry einen wichtigen Ausgangspunkt hat. Im November 2013 hat Kaur das Gedicht »you trace the bruises on your ribs« gepostet, in dem neben der expliziten Körperlichkeit auch ein typisches Ich-Du-Verhältnis aufgemacht wird.[40] Eine weibliche Stimme richtet sich an ein männliches Gegenüber, das mal als Vater, mal als Ex-Partner, für die Gewalterfahrung verantwortlich gemacht

---

37 Zitiert in Thomas Hodgkinson: »›Instapoetry‹ may be popular, but most of it is terrible« In: *The Spectator*. https://www.spectator.co.uk/article/-instapoetry-may-be-popular-but-most-of-it-is-terrible, 23.11.2019 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

38 Annekathrin Kohout/Wolfgang Ullrich: »Glossar«. In: Dies. (Hg.): *Digitale Bildkulturen*. Bonn 2021, S. 381398, hier S. 383.

39 Vgl. Yuval Noah Harari: »Scholars, Eyewitnesses, and Flesh-Witnesses of War. A Tense Relationship«. In: *Partial Answers: Journal of Literature and the History of Idea* 7/2 (2009), S. 213-228.

40 Rupi Kaur [@rupikaur_] (18.11.2013): »you trace the bruises on your ribs«. [Instagram-Post]. https://www.instagram.com/p/g2BHhAHAyL/[zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

wird, von denen das Gedicht qua Leibzeugenschaft spricht. Dieses erste Gedicht Kaurs ist zugleich ein Imperativ an das lesende Du, die eigenen körperlichen Versehrungen nachzuvollziehen. Dieser Text zeigt wie viele weitere von Kaurs Gedichten das Fortwirken der Vergangenheit in Gestalt der gewalttätigen Väter oder (Ex-)Partner, deren Verletzungen und Enttäuschungen wiederkehren. Allerdings sollen diese Phantome durch eine positive mentale Attitüde überwunden werden – und zwar jetzt, sofort, *the time is now*. Neuanfang, Umkehr und positive Bestätigung sind hier und jetzt möglich.

In diesem Kontext sind auch die *poems* eines R.M. Drake zu begreifen, die als Kontraste zu den traumatisierenden Erfahrungen Hoffnung artikulieren und spenden wollen. Die Legitimationsphrasen und Aufforderungen, die in zahlreichen Hashtags mit »it's ok to…« (dt. »Es ist ok, dass…«) zum Ausdruck kommen, gehören zu einem Katalog *empowernder* Rhetorik, der *learn, listen, heal, youcandoit* und weitere ähnliche Appelle umfasst, die in Texten wie Epitexten der Instapoetry mitgeteilt werden. Anders als in Fishers resignativer Diagnose, will sich diese Community nicht mit der »depressive hedonia«[41] zufriedengeben.

Aufgrund dessen handelt es sich beim Gros der Instapoetry zwangsläufig um Texte, die stark von pragmatischen Komponenten bestimmt sind. Im Sinne strenger Definitionen (Roman Jakobsons etwa), wäre diese *poetry* gar nicht poetisch, da nicht die selbstreferentielle Sprache im Zentrum steht, sondern die Wechselbeziehungen von Medialität, ästhetischer Ökonomie, Community und den verschiedenen Formen der Problemansprache. Begreift man diese Umgebung und ihre Affordanzen allerdings als Teil eines neuen Genres der digitalen Literatur, das eben auch Gebrauchsliteratur ist, lässt sich vielleicht akzeptieren, dass es sich um eine literarische Produktion mit mehreren Dimensionen handelt, die nicht bloß Entscheidungen über die Prosodie von sprachlichen Zeichen, ihre lautlichen wie semantischen Eigenschaften, also den Text allein, zu treffen hat, sondern auch hinsichtlich ihrer medialen Realisation und ihrer Wirkungspotentiale. Pragmatisch heißt allerdings auch, dass der Gebrauch gewährleistet sein muss. Texte müssen wiederholt das leisten, was eine Community sich von ihnen erhofft bzw. erwartet. Verstöße gegen diese Erwartungshaltung führen zu Popularitätsverlusten und zur Verlagerung der Community auf andere *poets* und ihre Accounts. Diese Lage normiert die populären Instapoet*innen wiederum in ihrem literarischen

41 Vgl. Fisher: *Capitalist Realism*, S. 21.

Schreiben, es verpflichtet zu einer Wiederholung, die Wiedererkennbarkeit ermöglicht und Erwartungen bestätigt.

Für die literarische Produktion ebenso wie die Rezeption aber hat dies einige Konsequenzen – denn wer will immer die gleichen Texte sehen? Dieselben Formen in beständiger Wiederholung, das ist andererseits das Patentrezept, mit dem die erfolgreichsten Instapoets wie Rupi Kaur, R.M. Drake, Atticus oder Lang Leav seit einigen Jahren reüssieren: Stile, die mit strenger Disziplin gepflegt werden, die den Account mit seiner »kohäsiven Ästhetik«[42] als *brand* aufrechterhalten. Diese Tendenz, sich zur eigenen Marke zu machen, äußert sich nicht nur in den zahlreichen Buchveröffentlichungen, sondern auch den immer größer werdenden Merchandise-Angeboten. Eine Abweichung von der kohäsiven Ästhetik, ein Stilbruch, bedeutete ebenso wie der Wechsel des Sujets eine Gefährdung der generierten Popularität.

Anders als im tonangebenden *Head* der Instapoetry, finden Experimente und Variationen dort statt, wo die großen Popularitätswerte noch nicht erreicht sind, oder wo grundsätzlich andere Prioritäten als das quantitative Wachstum im Fokus der dichterischen Tätigkeit stehen. Dies gilt auch für den Trend zur Partikularisierung, der sich über die Differenzierung in unterschiedliche Einzelsprachen vollzieht.[43]

Experimente werden aber auch dadurch nahelegt, dass Instagram fortlaufend neue Formate integriert hat, die allesamt prozessual orientiert sind: Stories, Live-Videos und Reels sind zunächst als Erweiterungen der medialen Möglichkeiten eingeführt worden, wirken aber durch die Priorisierung durch den Algorithmus zunehmend normierend, weil sie im Kampf um Beachtung dazu zwingen, von diesen Formaten ebenfalls Gebrauch zu machen. Im Unterschied zum Posting sind diese Formate zeitlich strukturiert, insbesondere Live-Videos und Stories fördern das Verschwinden, sie drängen zu einer stärkeren Nutzung, um im Strudel des Ephemeren nichts zu verpassen. Auffällig ist dabei, dass erfolgreiche Instapoets wie Rupi Kaur oder Nikita Gill zwar auch von diesen Formaten regen Gebrauch machen, diese aber nicht in ihre literarische Produktion mit einbeziehen, während Form und Bildsprache der Postings stabil bleiben.

Eine Frage, die nur in einem längerfristigen Projekt empirisch geklärt werden kann, ist die nach der Wirkung dieser Redundanzen, ob es etwas wie

---

42 Frier: *No Filter*, S. 237.

43 Vgl. dazu stellvertretend Karel Piorecký: »Česká instapoezie: Několik poznámek k její kontextualizaci«. In: *Ceska Literatura* 69/4 (2021), S. 477-507.

Formabnutzung gibt und zu welchen Reaktionen der Follower*innen diese führen. So wäre auch zu fragen, ob es angesichts des behaupteten raschen Vergessens nicht Ausnahme, sondern die Regel ist, jeden Beitrag Wochen oder Monate später erneut posten und damit erneut erfolgreiche Zustimmungswerte einheimsen zu können, weil es entweder *andere* Nutzer*innen sind, die diesen angezeigt bekommen, die ›Amnesie‹ so groß ist, dass kein identifizierendes Wiedererkennen stattfindet, oder aber gerade die Freude der anamnetischen Erfahrung zum wiederholten Like führt.

Diese Fragen betreffen auch ein Phänomen, das ich zu Beginn dieser Ausführung als *stock poetry* bezeichnet habe, das es allen unabhängig von Erfahrungen und literarischer Ambition anbietet, in die poetische Massenfabrikation einzusteigen. Anleitungen in Blogs und auf YouTube, wie etwa der Kanal Adam Gary Poetry, geben Tipps, wie der erfolgreiche Einstieg möglich ist. Dabei wird u.a. auf Seiten wie Canva verwiesen, die zahlreiche plattformspezifische Templates, Stockfotos und ansprechend arrangierte Blindtexte anbieten.[44] Seiten wie diese machen es möglich, in wenigen Sekunden instagrammablen Content zu erstellen – oder diese bereits vorformatierten und formulierten Bild-Text-Kombinationen zu übernehmen und als eigene *quotes, thoughts* oder *poems* zu posten. Mit solchen Mitteln wird allen die serielle Reproduktion freigestellt. Zwangsläufig führt dies zu identischen Wiederholungen, die in der Gesamtübersicht, welche die Hashtags *#poetry* oder *#instapoetry* ermöglichen, das Prinzip der Redundanz als festen Bestandteil installieren und zu einem dauerhaften Baustein im Muster der Instapoetry machen.

Das große Experiment wird also darin bestehen, das, was die Instapoetry millionenfach artikuliert, in eine andere Richtung als die der fortschreitenden Kommodifizierung zu lenken. Noch scheint sie auf die Maxime zuzusteuern, Lösungen nicht in politischen Prozessen, sondern in Produkten zu suchen.[45] Hier wäre der *tipping point* abzuwarten, ob und wann rasender Stillstand und Wiederholungsprinzip kippen – und Auswege gesucht werden, um den Anliegen politischen Nachdruck zu verleihen, um diese digitale ›Poesie des Herzens‹ und des Körpers gegen die ›Prosa der Verhältnisse‹ weiter zur Geltung zu bringen.

---

44 Vgl. o.V.: »Instagram post templates«. In: *Canva*. https://www.canva.com/instagram-posts/templates/, o.J. [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

45 Vgl. Fisher: *Capitalist Realism*, S. 61: »[F]ind solutions in products not political processes«.

Literarische Twitterbots

Überlegungen zu ihrer Machart und ihrem Fortleben in der Theorie

Hanna Engelmeier

Wann haben Sie zuletzt an den schwedischen Geografen Torsten Hägerstrand gedacht? Anders als @poeticdevice vielleicht noch nie (ich musste auch googlen). Ansonsten hätten Sie vielleicht auch schon ein Gedicht über ihn geschrieben, dass in seiner reizvollen Hermetik Anlass zu den lebhaftesten Interpretationen bietet. Das Gedicht von @poeticdevice geht so:

> Bip-dratonk-grang
> Glork glork glork glork
> Dratonk-bip-grang

Verfasst wurde es im Jahr 2020. Diese Angabe selbst entstammt einem Tweet des Twitterbots @poeticdevice, dessen Urheberin wiederum die Autorin Kathrin Passig ist.[1] Es wäre möglich, schon die Vorbemerkung zu dem hier zitierten Gedicht (»A poem I wrote in 2020 inspired by Torsten Hägerstrand. It goes like this«) als poetischen Text zu lesen. Je nachdem, für welchen Lektüremodus man sich entscheidet, ergeben sich unterschiedliche Antworten auf die Frage danach, wer in diesem Text die Autorin ist und mit welchen Textsorten man es in den unterschiedlichen Schichten des Tweets überhaupt zu tun hat. Es spräche einiges dafür, den Bot selbst als Autor des gesamten Tweets einzusetzen. Das würde nicht weniger bedeuten, als einem

1 Poetic Device [@poeticdevice] (23.2.2022): »A poem I wrote in 2020 inspired by Torsten Hägerstrand. It goes like this«. [Tweet]. https://twitter.com/poeticdevice/status/1496407738406129666?s=20&t=I2Oeh4kcUkT32lEcpC0j6A [zuletzt eingesehen am 2.5.2022]. Zur Unterscheidung von Urheber*in und Autor*in in Bezug auf Begriffe wie Text und Werk vgl. Annette Gilbert: *Im toten Winkel der Literatur. Grenzfälle literarischer Werkwerdung seit den 1950er Jahren*. Paderborn 2018, S. 242ff.

Roboter (also einer Maschine),[2] diejenigen Fähigkeiten zuzusprechen, von denen man lange angenommen hatte, dass nur Menschen sie besäßen. Dass diese Maschine hier gute Absichten hat, gibt sie schon in der Beschreibung ihres Tuns preis: Die Selbstauskunft des Accounts im Feld für biografische Informationen lautet, Stand März 2022, »machine of loving grace, by @kathrinpassig«.

Die Lage verkompliziert sich noch einmal dadurch, dass der im Twitterbot enthaltene »Roboter« nicht figurativ zu verstehen ist, sondern eigentlich ein von einem Menschen in PHP[3] geschriebener Code ist. Dieser Code automatisiert das Schreiben von Tweets eines Accounts, den zuvor ebenfalls ein Mensch angelegt haben muss, der wesentliche Entscheidungen über sein Erscheinungsbild und die darin vorhanden Informationen trifft, beispielsweise: Avatar (also das Bild, das man kreisförmig linker Hand in der Timeline oder im Header des Accounts sieht; je nach der Art und Weise, in der man es aufruft), Bildauswahl für den Header, Angaben zur geographischen Lokalisierung der Accountinhaberin oder des Accountinhabers und so weiter.

Unter anderem Annette Gilbert und N. Katherine Hayles haben auf die eigentümliche Art und Weise hingewiesen, in der Menschen und Computer bei der Erstellung generativer Literatur kollaborieren.[4] Nick Montfort geht

---

2 Eine der kürzesten Definitionen dessen, was ein Twitter Bot ist, stammt von Tony Veale und Mike Cook: »On Twitter we call these mechanical generators of content ›Twitterbots‹ for (ro)bots that have been designed to operate their own Twitter accounts.« (Dies.: *Twitterbots. Making Machines that make Meanings*. Cambridge, MA 2018, S. 4.) Unter den vielen verschiedenen Typen von Bots, einige von ihnen durchaus auch mit problematischen Inhalten bestückt und noch problematischeren Anliegen programmiert, sind literarische Bots eigentlich die Ausnahme. Einen Einblick in die vielfältige Taxonomie von Bots bietet die – gemessen an der tatsächlichen Zahl der präsentierten Bots (52) – etwas großspurig betitelte Twitter Bot Encyclopedia von Elizaveta Pritychenko (In: *Post-Digital Publishing Archive*. http://p-dpa.net/work/twitter-bot-encyclopedia/, 2014 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022]). Eine umfangreiche Übersicht über die Varietät im Feld der literarischen Bots bietet o.V.: »Browsing bots tagged #poetry«. In: *Bot Wiki*. https://botwiki.org/bot/?tags=poetry, o.J. [zuletzt eingesehen am 2.5.2022]. Für diesen Hinweis und weitere Anregungen zum Text danke ich Gregor Weichbrodt.

3 »PHP (rekursives Akronym für PHP: Hypertext Preprocessor) ist eine weit verbreitete und für den allgemeinen Gebrauch bestimmte Open Source-Skriptsprache, welche speziell für die Webprogrammierung geeignet ist und in HTML eingebettet werden kann.« o.V.: »Was ist PHP?« In: *Php.net*. https://www.php.net/manual/de/intro-whatis.php, o.J. [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

4 Annette Gilbert: »Möglichkeiten von Text im Digitalen: Ästhetische Urbarmachung von korpuslinguistischen Analysetools und Bots in der generativen Literatur der Gegen-

noch einen Schritt weiter und fragt danach, ob seinem Computer, mit dem er denjenigen Code geschrieben hat, der für die Werke verantwortlich ist, die später ihm, Nick Montfort, als Autor zugeschrieben werden, nicht ebenfalls das Recht auf den Titel Autor zustünde.[5] Je nachdem, wie stark in ein traditionelles Verständnis dessen, was ein Autor sei, eingegriffen werden soll, kann durch die Programmierung eines Bots oder andere Formen der automatischen Textgenerierung und ihrer Weiterverarbeitung als Literatur aber auch dafür argumentiert werden, das Konzept Autor in seiner herkömmlichen Form[6] ganz abzuschaffen. In der Regel bleibt dies aber bei einem Gedankenspiel stehen, das sich (oft in Rückbezug auf Italo Calvinos klassischen Aufsatz »Kybernetik und Gespenster«[7]) jedoch sogar allein in der schmalen

---

wart am Beispiel des Textkollektivs 0x0a«. In: *Deutsche Vierteljahrsschrift für Literaturwissenschaft und Geistesgeschichte* 91 (2017), S. 203-221; N. Katherine Hayles: *My Mother Was a Computer: Digital Subjects and Literary Texts*. Chicago 2005.

5 Montfort diskutiert weiterhin, ob es überhaupt ausreicht, nur den Computer in das Konzept ›Autor‹ zu integrieren, oder ob nicht auch noch andere Gegenstände, die für das Schreiben wichtig sind, Aufnahmeberechtigung haben: »Am I crediting my computer properly when I attribute the authorship of works that my computer helped to create? Should I give myself and my computer a ›cyborg name‹ (like a ›DJ name‹) for just this purpose? When I write or use a new program, or replace my computer with a faster one, am I a new cyborg and thus a different author? Should my computer have a say in the publishing and promotion of works that we authored together? And should other important and inspirational mechanisms – my CD player, for instance, and my bookshelves – get cut in on the action as well?« Nick Montfort: »The Coding and Execution of the Author«. In: *Nickm.com*. https://nickm.com/writing/essays/coding_and_execution_of_the_author.html, 2003 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022] (von den Diskussionen über die Agency von Dingen und nicht menschlichen Akteuren beispielsweise in Akteur-Netzwerk-Theorie zeigt sich Montfort zumindest an dieser Stelle nicht berührt, evtl. hätte er sonst anders oder gar nicht gefragt).

6 Einen Überblick dazu, wie die Diskussion über das Konzept von Autorschaft in den vergangenen Jahren gelaufen ist, findet sich unter anderem bei Matthias Schaffrick/Marcus Willand (Hg): *Theorien und Praktiken der Autorschaft. Theorien und Praktiken der Autorschaft*. Berlin 2014. Mit besonderer Berücksichtigung von Gender und Autor*innenschaft Ursula Geitner: *Sie schreibt: Moderne Autorschaft (m/w)*. Göttingen 2022.

7 Italo Calvino: »Kybernetik und Gespenster«. In: Ders.: *Kybernetik und Gespenster. Überlegungen zu Literatur und Gesellschaft*. Übers. v. Susanne Schoop. München/Wien 1984, S. 7-26. Einen Auftritt erlebt dieser Text auch in einem Beitrag von Kathrin Passig, die sich auch in literaturhistorischer Perspektive mit Bots auseinandergesetzt hat, vgl. Kathrin Passig: »Wenn man nicht alles selbst schreibt. Sieben Gründe für das Generieren von Texten.« In: Hannes Bajohr/Annette Gilbert (Hg.): *Digitale Literatur II*. Sonderband *Text+Kritik*. München 2021, S. 120-133.

Breite eines rein innerfachlichen Diskurses in den Literaturwissenschaften nicht dauerhaft als tragfähig erweist: Hinter dem Begriff ›der Autor‹[8] wird immer noch mindestens eine Person vermutet,[9] wie bereits vor zwanzig Jahren, als Twitterbots noch nicht einmal als Funkeln im Auge einer unschuldigen Programmiererin vorhanden waren, festgehalten werden musste. Auch bei den hohen Erwartungen, die an Hypertext- und elektronische Literatur gerichtet wurden, stellte sich letztlich heraus, dass

> [d]er Autor [nicht] verschwand […], wie gehofft oder gefürchtet wurde, sondern […] eine Art Designer oder Architekt oder Landschaftsgestalter [wurde] ebenso wie der Schriftsteller, der einen strukturellen oder geografischen Raum bildete oder gestaltete, den der Leser durchstreifen mochte, als sei er auf der Suche nach sich selbst.[10]

Diesen Vorbemerkungen ist bereits zu entnehmen, dass sie nicht allein für die Auseinandersetzung mit Twitterbots relevant sind, sondern grundsätzlich in der Auseinandersetzung mit konzeptioneller oder digitaler Literatur[11] eine zentrale Rolle spielen und dementsprechend in der Forschungsliteratur zum Thema gut repräsentiert sind.[12]

---

8 Ich verwende ›der Autor‹ hier nicht in gegenderter Form, da ich ihn quasi als Artefakt aus der Theoriegeschichte entnehme, wo Autor als Containerbegriff fast wie ein Eigenname funktioniert. Dass diese Theoriegeschichte eine ist, die von einer grundsätzlichen Bevorzugung männlicher Autoren geprägt ist, wird andernorts thematisiert, in populärer Form jüngst von Nicole Seifert: *~~Frauen~~ Literatur. Abgewertet, vergessen, wiederentdeckt.* Köln 2021.

9 Fotis Jannidis: »Der Autor ganz nah. Autorstil in Stilistik und Stilometrie.« In: Schaffrick/Willand (Hg.): *Theorien und Praktiken der Autorschaft*, S. 169-196.

10 Robert Coover: »Goldene Zeitalter. Vergangenheit und Zukunft des literarischen Wortes in den digitalen Medien.« In: Heinz Ludwig Arnold/Roberto Simanowski (Hg.): *Digitale Literatur* Band 152 *Text+Kritik*. München 2001, S. 22-30, hier S. 26.

11 Unterschieden ist diese Literatur von Literatur im Digitalen oder Netzliteratur, bei der es vor allem um digitale Publikationsorte geht, weniger aber darum, digitale Werkzeuge zu nutzen, um Schreibweisen zu erzeugen, die außerhalb dieser Orte nicht vollständig erfasst werden können (siehe dazu beispielsweise die ornamental abgedruckten Tweets in dem in Fußnote 12 zitierten Band zur digitalen Literatur). Eine umfassende Übersicht zur Autorrolle in Netzliteratur etc. findet sich bei Florian Hartling: *Der digitale Autor. Autorschaft im Zeitalter des Internets.* Bielefeld 2009.

12 Vgl. dazu exemplarisch den *Text+Kritik*-Sonderband *Digitale Literatur II* und den Vorgängerband, als dessen Aktualisierung sich die Neuausgabe versteht; vgl. auch Hannes Bajohr: »Das Reskilling der Literatur. Einleitung zu Code und Konzept.« In: Ders./René Sebastian Bauer (Hg.): *Code und Konzept: Literatur und das Digitale.* Berlin 2016, S. 7-21.

Darauf baut dieser Beitrag auf, fokussiert jedoch zunächst die Frage, wie Twitterbots überhaupt literarisch schreiben – das geschieht nämlich durchaus nicht immer nur absichtsvoll. Das Konzept des Autors nimmt dabei eine zentrale Stellung ein: sowohl auf der Produktionsseite der Bots, also bei denjenigen, die diese erstellen, als auch auf der Rezeptionsseite. Diese wird hier wesentlich anhand der jüngeren literatur- und medienwissenschaftlichen Forschung zum Thema diskutiert. Damit verbindet sich die These, dass die Auseinandersetzung mit dem noch nicht allzu bejahrten Phänomen der literarischen Twitterbots nach ähnlichen Schemata abläuft wie seinerzeit die Auseinandersetzung mit elektronischer, ergodischer,[13] Hypertext- oder digitaler Literatur. Das bedeutet: Sie wird in absehbarer Zeit insofern obsolet werden, als dass ihr Gegenstand entweder verschwindet oder überhaupt keine Rolle mehr spielt. Von Interesse ist diese Forschung dann vor allem als Teil einer Theoriegeschichte, die sich beispielsweise mit der akademischen Diskursivierung von Konzeptkunst und -literatur beschäftigt.

Ein poetisches Gerät bei der Arbeit

Der eingangs erwähnte Twitterbot @poeticdevice fällt unter literarischen Twitterbots aus verschiedenen Gründen auf. Zunächst einmal verweist sein Nutzername[14] direkt auf seinen Maschinencharakter. Es scheint ein erster Verweis darauf zu sein, dass hier eben ein Gerät seine Dichtung in Tweets publiziert, und nicht etwa ein Mensch. Dabei spezifiziert das Adjektiv ›poetisch‹ eben dieses Gerät, nicht notwendigerweise auch seinen Output. Muss ein poetisches Gerät auch notwendigerweise poetische Produkte ausgeben? Die Antwort wird in Abhängigkeit davon, wie großzügig man mit dem Begriff ›Poesie‹ umgeht, sehr unterschiedlich ausfallen.

Mit ihr verbindet sich, und zwar auch für alle anderen literarischen Twitterbots, nicht allein die Frage danach, ob man es hier denn *wirklich* mit Lite-

---

13 Der Begriff der ergodischen Literatur stammt von Espen Aarseth, der mit *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (Baltimore 1997) eine viel rezipierte Studie im Bereich der elektronischen Literatur. Siehe dazu den letzten Abschnitt dieses Aufsatzes.

14 Nutzername und Anzeigename sind verschiedene Elemente eines Accounts. Während der Anzeigename auch eine Beschreibung des Accounts sein kann und teilweise auch für ironische oder tagesaktuelle Kommentare in einer Länge von bis zu 50 Zeichen verwendet werden kann (vollkommen frei erfundenes Beispiel: »Hanna IMPFUNGEN SIND SUPER Engelmeier« o.ä.), bleibt der Nutzername stabil.

ratur, also mit einer Kunstform zu tun hat. Aus einer Qualifikation als Kunst ergäben sich wiederum bestimmte Ansprüche daran, in welcher Art literarische Twitterbots gelesen werden können oder sollten, und auch daran, wie man ihre Textproduktion sichern muss. Ist beispielsweise eine offizielle Archivierung als Kulturgut erforderlich? Ein Test auf Literarizität bedeutet dementsprechend auszuprobieren, ob eine literaturwissenschaftliche Lektüre ertragreich sein kann – oder ob die darin angesetzten Begrifflichkeiten in der Analyse keine Erkenntnis bringen, weil ihre Verwendung ins Leere läuft. Heuristisch wird damit ein Gebrauchskriterium für Literatur angesetzt: Wenn sich ein Text als Literatur gebrauchen lässt, handelt es sich um einen literarischen Text.[15]

@poeticdevice baut jede seiner (literarischen) Äußerungen gleich auf. Jeder der seit Mai 2021 abgesetzten Tweets besteht aus drei Teilen: Einer Einleitung, in der ein inspirierender Moment oder ein ganz gewöhnliches Ereignis als Auslöser für die folgende Dichtung geschildert wird,[16] der Ankündigung des jeweiligen Gedichts (»it goes like this« o.ä.) und schließlich dessen Text, der in einer Vokal- und Konsonantenfolge besteht.[17] Für jeden dieser drei Teile gibt es eine digitale Vorlage, die vom Code des Bots automatisch durchsucht und per Zufall mit den anderen Teilen des Musters des Tweets zusammengefügt wird.

Den ›eigentlichen‹ Gedichttext bezieht der Bot aus einer »Sammlung von onomatopoetischen Geräuschen, die in Comics von Don Martin vorkommen«.

---

15 Einen ähnlichen Weg schlägt Annette Gilbert in Kapitel IV von *Im toten Winkel der Literatur* ein. Darin diskutiert sie unter anderem ein Institutionenkriterium für literarische Texte und zeigt anhand dessen, dass gerade in der Avantgardeliteratur die Zuschreibung von Kunstcharakter »kein auf objektiven Fakten beruhender, rein klassifikatorischer, sondern ein evaluativer und damit streitbarer Akt ist.« Gilbert: *Im toten Winkel der Literatur*, S. 35.

16 Beispielsweise: Poetic Device [@poeticdevice] (11.3.2022): »I thought about a pity-capped ivy-garden and I felt a sense of displeasure. I had to write a poem.« [Tweet]. https://twitter.com/poeticdevice/status/1502134976896245766[zuletzt eingesehen am 2.5.2022] oder Ders. (2.3.2022): »Walking on a trail in the woods, I felt an obscure coolness. I wrote a poem immediately.« [Tweet]. https://twitter.com/poeticdevice/status/1498999314697306117?s=20&t=Ks236GwDbqHonADxvjlIuw [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

17 Für das zuletzt zitierte Gedicht lautet es: »Shnip shnip shnip shnip/Sploysplotch gatoonk/Knall knall!/Kring kring krisklush krizingo«, dabei werden Zeilenumbrüche wie in Gedichtversen verwendet.

Die Ankündigungsprosa hingegen stammt aus Tweets verschiedener User*innen, die mitteilen, nun ihre Dichtung der Weltöffentlichkeit zur Verfügung stellen zu wollen. Diese Textteile sind von Kathrin Passig händisch aus Tweets extrahiert und direkt in den PHP-Code des Bots eingefügt worden, dessen Grundidee im Gespräch mit Gregor Weichbrodt, ebenfalls Urheber verschiedener Bots, entwickelt wurde. Die Diskrepanz zwischen dem lyrischen Einstieg des Tweets und der Qualität des Gedichts stand dabei im Vordergrund.[18]

Im Zeitraum zwischen dem ersten Tweet des Bots und der Abfassung dieses Artikels hat @poeticdevice etwa alle zwei Tage (manchmal häufiger, manchmal seltener) rund 960 Tweets abgesetzt, in einer Frequenz von ca. zwei bis vier Tweets am Tag. Sofern sich die Urheberin des Bots nicht dafür entscheidet, ihn irgendwann außer Betrieb zu setzen, dichtet er in den kommenden Jahren von allein immer weiter.

Durch die potentiell unendliche Fortsetzung des Schreibens von @poeticdevice rückt neben der Frage danach, wer hier überhaupt als Autor oder als Autorin anzusehen ist, diejenige nach dem eines geeigneten Korpus zur Untersuchung in den Blick. Ab wie vielen Tweets kann von einer Art Werk des Twitterbots gesprochen werden? @poeticdevice twittert unbekümmert durch solche Erwägungen weiter vor sich hin, warum auch nicht.

Allein dadurch wird deutlich, dass in Bezug auf literarische Twitterbots auf keineswegs triviale Art und Weise Grundbegriffe literaturwissenschaftlicher Forschung in Frage gestellt werden. Neben ›Autor‹ und ›Werk‹, die schon erwähnt wurden, stellt sich mit jedem neuen scheinbar eruptiv hervorgebrachten, dabei jedoch regelhaft ausgeführter Kombinatorik folgendem Gedicht aufs Neue die Frage, an welcher Stelle genau eigentlich der Gedichttext anfängt. Der Bot etabliert ja in den sehr kurzen Eingangsbemerkungen selbst oft eine poetische Szene, die immer auch eine Schreibszene im Sinne Rüdiger Campes ist,[19] in dem sie das Setting für die Inspiration zum Gedicht mit

---

18 Die Auskünfte zur Machart des Bots, der seinen Namen durch die Autorin Ira Strübel erhielt, erfolgten von Kathrin Passig an Hanna Engelmeier in schriftlicher Form am 23. März 2022. Die Autorin dankt!

19 Das heißt: es geht um ein »nicht-stabiles Ensemble von Sprache, Instrumentalität und Geste« (Rüdiger Campe: »Die Schreibszene, Schreiben.« In: Sandro Zanetti (Hg.): *Schreiben als Kulturtechnik. Grundlagentexte.* Berlin 2012, S. 269-282, hier S. 271) – wobei in einer längeren Auseinandersetzung mit diesem Konzept in Bezug auf das Schreiben auf Twitter die Instabilität des Ensembles diskutiert werden müsste, stellt doch die Plattform durch ihre User-Interfaces ein für alle Nutzenden gleiches Formular bereit, das sie dann – im Zusammenwirken von Sprache (hierbei sei dann auch die miteinge-

der Performanz des Schreibens verbindet.[20] Zugleich besteht das Gedicht ja mindestens für die Urheberin des Bots nicht allein aus dem Text, der im User-Interface von Twitter angezeigt wird, sondern auch aus dem Code, in den sie Gedichttext hineingeschrieben hat, und der für das Publikum unsichtbar bleiben muss. Worin der Textkörper des Gedichts besteht, muss hier mehr oder weniger dezisionistisch und entsprechend der vorgesehenen Analyse festgelegt werden.[21]

Die Unklarheit darüber, an welcher Stelle der Gedichttext beginnt, mobilisiert nun in zweifacher Hinsicht auch noch den Begriff der Gattung: einerseits in Bezug auf die Struktur und semantischen Gehalte der Tweets, andererseits aber auch hinsichtlich der Tweets selbst. ›Tweet‹ ist als literarisches Genre nicht etabliert (und wäre wohl auch nicht dingfest zu machen), ob das bei den Tweets eines literarischen Twitterbots der Fall sein könnte, bliebe zu diskutieren: Handelt es sich beispielsweise um einzelne Elemente einer Serie? Falls ja, gälte es, noch einen Zusammenhang zwischen ihnen herzustellen. Man könnte aber auch die Tweets wie einzelne Einträge in eine Anthologie verstehen, deren Thema durch den Accountnamen des Twitterbots oder dort ebenfalls hinterlegte Informationen festgelegt ist.

@poeticdevice kann als Parodie auf den künstlerischen Schaffensprozess beim Dichten gelesen werden, zu dem weniger die in den Tweets geschilderte Inspiration, sondern vielmehr das Erstellen und Ausführen eines soliden

---

meindet, die ikonisch bspw. mit Emoijs oder Bildern arbeitet), Instrumentalität und Geste – selbst gestalten können.

20 In dieser Hinsicht stellt er auch ein Komplement zu den von Elias Kreuzmair diskutierten Proust-Bots dar, die sich mit der Performanz des Lesens – sowohl von Proust, als auch den Bots – auseinandersetzen (vgl. Elias Kreuzmair: »Lesen (Proust-Bots)«. In: *Merkur* 75 (2021), S. 87-92).

21 N. Katherine Hayles plädiert in ihrem Aufsatz »Text Is Flat, Code Is Deep« dafür, eine medienspezifische Analyse von Texten vorzunehmen, was bedeuten würde, dass immer auch der Code mitanalysiert werden muss, der den jeweils in Frage stehenden Text erzeugt – in diesem Fall die Tweets des Bots, N. Katherine Hayles: »Print Is Flat, Code Is Deep: The Importance of Media-Specific Analysis«. In: *Poetics Today* 25/1 (2004): S. 67-90. In ihrer letzten eigenen Publikation zu kognitiven Assemblagen von Computern und Menschen (*Postprint. Books and Becoming Computational*. New York 2021) hat sie dies selbst umzusetzen versucht, meiner Einschätzung nach mit geringem Ertrag (ausführlicher habe ich das in einer Rezension zum Buch diskutiert, vgl.: Hanna Engelmeier: »Von kollektiven Assemblagen und digitaler Textualität«. In: *Soziopolis. Gesellschaft beobachten*. https://www.soziopolis.de/von-kollektiven-assemblagen-und-digitaler-textualitaet.html, 2022 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022]).

Regelwerks gehört, auch wenn dieses dann eben nur Texte hervorbringt, die vielleicht erst durch die Darbietung durch einen Künstler wie Scatman John einen eigenen ästhetischen Reiz entfalten würden.[22] Schreiben wird so in einem sehr unemphatischen Sinne als technischer Vorgang, weniger aber als durch Inspirationen geleiteter, quasi-magischer Prozess kenntlich.

Zugleich sind die Tweets von @poeticdevice in ihrer formalen Einheitlichkeit und Strenge, sowie in ihrer semantischen Hermetik (ohne ganz falsch zu liegen, könnte man sie auch als *Nonsense* beschreiben) tatsächlich ästhetische Interventionen, wenn man sie nicht alle untereinander im Account von @poeticdevice, sondern als Tweets in der Timeline zwischen all jenen Beiträgen liest, die in ihrer formalen und inhaltlichen Heterogenität das ganze Spektrum möglicher Äußerungen auf Twitter abbilden. Das kommt natürlich sehr auf die Einrichtung der jeweiligen Timeline an, denkbar wäre auch eine, die ausschließlich auf literarische Twitterbots abonniert ist und in der deshalb eine Äußerung wie »Bip-dratonk-grang« nicht besonders auffällig erscheint. Die je nach Kuratierung der Timeline des Twitteraccounts variierende Timeline weist dabei darauf hin, was Elias Kreuzmair im Zusammenhang mit seiner Untersuchung sogenannter Proust-Bots herausgestellt hat:

> Der einzelne Bot-Tweet erscheint nie für alle im gleichen Kontext, sondern jeweils in einer individuell bestückten Timeline. Die Bots wirken wie eine Inszenierung von de Mans These von Unlesbarkeit und Aufschub. Ihre potentiell unendliche Wiederholung von Romanteilen und ihre potentiell unendliche Laufzeit inszenieren ›Unlesbarkeit‹ im Sinn der Unmöglichkeit eines endgültigen Verstehens. Im Zusammenhang mit den anderen Kurztexten eröffnen sich zudem fast unendliche Möglichkeiten verschiedener Lektürepfade.[23]

Sowohl an den Proust-Bots als auch an den hier diskutierten Beispielen zeigt sich die auffällige Gemachtheit einerseits als ein Stilmerkmal, andererseits als Impuls für die literaturwissenschaftliche Rezeption, praxeologische Aspekte dieser Texte in den Vordergrund ihrer Analysen zu stellen. Dabei erweist sich jedoch gelegentlich – und mein Beitrag ist dabei keine Ausnahme

22 Scatman John war ein Jazzmusiker, der 1995 einen Hit namens Scatman (Ski-Ba-Bop-Ba-Dop-Bop) landete. Das äußerst schnelle Sprechsingen von an sich bedeutungslosen Silben war für den stark stotternden Künstler eine Möglichkeit, seine Sprechbehinderung zu einem Stilmerkmal auszubauen.

23 Kreuzmair: »Lesen (Proust-Bots)«, S. 90f.

– die begrenzte Kenntnis der Funktionsweise von Code als ein Hindernis zu einer umfassenden Darstellung der Produktionsweise von Twitterbots.[24] Eine Analyse, die bei den von ihnen produzierten Texte und ihrem Erscheinen im User-Interface stehen bleibt, belegt vor allem immer wieder aufs Neue eine zentrale Funktion der Bot-Tweets, die darin besteht, durch ihren Schematismus immer wieder neu auf das ausgeführte Konzept hinzuweisen.

Parodie und Autorschaft in maschineller Dichtung

Auch der potentielle Wiedererkennungswert der literarischen Produktion von @poeticdevice ist eher im poetischen Gestus zu sehen, als in den von ihm hervorgebrachten Gedichten. Eigentümlich und gemeinsam ist den literarischen Twitterbots vor allem ein Hang ins Parodistische. Komische Effekte lassen sich vor allem dann erzielen, wenn die Vorlage für einen Bot aus schlicht gemachten Texten, bzw. solchen besteht, die besonders prägnante Stilelemente verwenden.

Hier lassen sich zunächst zwei Typen von Bots unterscheiden: einerseits diejenigen, die den Stil eines bestimmten Autors (seltener: einer bestimmten Autorin) imitieren, wie das beispielsweise bei @eecummings_bot der Fall ist, der laut Eigenbeschreibung

a new
e. e. cummings every three hours

---

24 Änderungsbedarf wird dabei insbesondere bei jenen gesehen, die sich vor allem mit der Kollaboration zwischen Menschen und Maschinen, zwischen Programmier*innen und Forscher*innen beschäftigen. So schreibt Bachelor-Absolventin Berndadette Keßler zum Ende ihrer Abschlussarbeit mit Bezug auf ähnlich lautende Bemerkungen Hannes Bajohrs: »Ich plädiere für ein Re-Skilling der Literaturwissenschaft.« (Bernadette Keßler: *Co(de)-Working. Zur Poetologie von Twitter-Bots.* Freie Universität Berlin, Ms. 2020, S. 47.) Das Plädoyer dafür, sich zumindest basale Programmierkenntnisse anzueignen, ist auch eines dafür, die Beschränkung der Fragen anzuerkennen, die überhaupt an literarische Artefakte wie Tweets von Bots gestellt werden können, wenn diese Kenntnisse eben fehlen. Ich danke Bernadette Keßler dafür, dass ich ihre 2020 an der Freien Universität Berlin eingereichte und unveröffentlichte Arbeit verwenden durfte.

twittert.[25] Schon die Beschreibung im Header spielt auf die wichtigsten Stilmerkmale des amerikanischen Dichters an, dessen luftige und atmosphärische Gedichte voller Zeilensprünge sich allein durch ihre typographische Erscheinungsform leicht persiflieren lassen – vermutlich ist dies auch der Grund, warum es noch einen weiteren Cummings-Bot gibt, der Verse à la »Kitty. a flower— whence are satraps in your back in the glassy darkness and there and looking up you and the ecstatic earth« schmiedet.[26] Beide Bots dichten dabei allein auf der Grundlage des leicht zugänglichen Werkkorpus von Cummings und ermöglichen damit eine Auseinandersetzung mit Motiven (beispielsweise der körperlichen Erotik, die bei Cummings wichtig ist) und Stilmerkmalen (wie eben Auslassungen oder idiosynkratischer Satzzeichengebrauch). Eine Adressierung von politisch problematischen Aspekten von Cummings Werk, wie beispielsweise sein Antisemitismus,[27] wird dadurch jedoch nicht angeregt.

Neben diesen auf einzelne Autorinnen oder Autoren zugeschnittenen Bots gibt es auch noch jene, die bestimmte Genres wie den magischen Realismus

---

25 E. E. Cummings Bot [@eecummings_bot]. [Twitteraccount]. https://twitter.com/eecummings_bot. [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

26 E. E. Cummings Bot [@eecummings_bot] (23.3.2022): »Kitty. a flower«. [Tweet] https://twitter.com/cummings_bot/status/1506483155477348352?s=20&t=JpG2ta7AEMCnU8k86GoVTw [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

27 Vgl. Paul Muldoon: »Capital Case. The Poetry of e.e. cummings.« In: The New Yorker. https://www.newyorker.com/magazine/2014/03/03/capital-case, 23.2.2014 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022]. Ein ähnliches Problem hatte Annette Gilbert im Zusammenhang mit ihrer Analyse des Bots @futur_news von Gregor Weichbrodt hingewiesen, der ausgedachte Nachrichten aus der Zukunft präsentiert und dabei teilweise unfreiwillig politische Sensibilitäten berührt, Gilbert: »Möglichkeiten von Text im Digitalen«, S. 219. Dabei sind Tweets von Bots nicht grundsätzlich politisch *tone deaf*. Der ebenfalls von Weichbrodt programmierte Bot @Zufallshorst komponiert beispielsweise nach dem Muster der vielfach scharf kritisierten Äußerung des ehemaligen Innenministers Horst Seehofer, dass der Islam »nicht zu Deutschland« gehöre, laufend Ein- und Ausschlüsse dessen, was »zu Deutschland« gehört, beispielsweise: »Der Fichtenzapfenrübling gehört nicht zu Deutschland« (Zufallshorst [@Zufallshorst] (20.3.2022): »Der Fichtenzapfenrübling gehört nicht zu Deutschland«. [Tweet]. https://twitter.com/zufallshorst/status/1505624115817979907?s=20 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022]) oder »Das Initialkurzwort gehört zu Deutschland.« (Ders. (20.3.2022): »Das Initialkurzwort gehört zu Deutschland.« [Tweet]. https://twitter.com/zufallshorst/status/1505382637258657792?s=20 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022]). In dieser nicht enden wollenden Kette von Inklusion und Exklusion verschwindet Seehofers Äußerung als ein Nonsense-Beitrag unter anderen.

parodieren[28]: Wie in ultrakurzen Epitomen von Erzählungen oder Romanen gibt @MagicRealismBot alle vier Stunden eine zauberhafte Geschichte aus: »A fortune teller turns over a tarot card with a rectangle on it. ›It means that Facebook is in your future,‹ he says to you.«[29] Dass dieser Bot mit über 140.000 Abonnierenden einer der erfolgreichsten literarischen Twitterbots ist, mag einerseits an der Popularität des darin behandelten Genres und seiner schon relativ langen Laufzeit (aktiv seit 2015) liegen, andererseits laden die kurzen Plotangaben oft auch dazu ein, sie auszuarbeiten und selbst in längeren Texten auszuschmücken. Die grammatikalisch einwandfreien Tweets lassen jedoch die Frage aufkommen, ob hier nicht allein durch Code generierter Text vorliegt und die Urheber*innen die Tweets noch einmal bearbeitet haben. Tatsächlich sind die sprachlich wohlgeformten Mitteilungen des Bots jedoch das Ergebnis eines extrem aufwändig trainierten Codes, wie Chris Rodley, einer der beiden Urheber*innen, in einem Interview erklärte. Die Literarizität des Unternehmens und seine technologische Ambition bei der Veränderung der

---

28 Hier sind vor allem solche Genres chancenreich, zu Bots verarbeitet zu werden, deren zugehörige Texte nach klaren Schemata funktionieren. Dabei werden hier zum Teil mehrere Lagen Ironie übereinandergeschichtet, wie beispielsweise bei @titre_de_pornos – ein Bot, dessen Witz darin besteht, möglichst inhaltsreiche Pornotitel mittels automatischer Übersetzung ins Französische zu übersetzen und damit die unfreiwillig Komik der Titel und automatischer Übersetzung zugleich herauszustellen (Titre de Pornos [@titre_de_pornos] (25.3.2020): »mieux essayer de ne pas éjaculat défi doit regarder! tarte à la crème«. [Tweet]. https://twitter.com/titre_de_pornos/status/1242904093510819845?s=20&t=wLCckemi8EQg4rUTbhT_qg [zuletzt eingesehen am 2.5.2022]) – allerdings derzeit nur für einen Followerkreis von 39 Accounts, evtl. stammt auch deshalb der letzte Tweet von 2020. @tinycolorpoems arbeitet noch spezifischer, hier entstehen in der Kombination von zufällig kombinierten Verben, Farben und Nomen expressive Farbgedichte: »light baby blue screws sealed by baby blue envelopes« (tiny color poems dreamt daily by a bot [@tinyColorPoems] (24.3.2022): »light baby blue screws sealed by baby blue envelopes«. [Tweet]. https://twitter.com/tinyColorPoems/status/1506931209661603841?s=20&t=5rSnNocx9EdQ3uHziAMsfQ [zuletzt eingesehen am 2.5.2022]). Aus Programmiersicht sind diese sehr viel einfacher zu erstellen als jene des oben diskutierten @MagicRealismBot, weil hier aus schlichten Farb-, Verb- und Nomenlisten beliebige Kombinationen erstellt werden können, die einem Satz von Subjekt-Prädikat-Objekt folgen und keine sinnvollen Plots erzeugen müssen.

29 Magic Realism Bot [@MagicRealismBot] (20.3.2022): »A fortune teller turns over a tarot card with a rectangle on it.« [Tweet]. https://twitter.com/MagicRealismBot/status/1505407088498937856?s=20&t=JpG2ta7AEMCnU8k86GoVTw [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

Autorenrolle erläuterte dabei ebenfalls. Gefragt, ob er selbst oder der Bot der Autor sei, antwortet er:

> Many people seem to ascribe full authorship to the Twitter bot, which I don't mind, but I find a bit unusual, because I know how long it took to get it tweeting coherently! Actually, I think, it's not unusual now in digital writing to see authorship split between the primary creator, automated processes or bots, and increasingly other users on the Internet. Think of how many of our everyday interactions now rely on predictive text; Google's Inbox is often strikingly good at writing my email responses for me, though I usually edit them first. Or look at how much of the stuff we post online is based on content that was originally made by other people on the Internet, piped to us by Facebook or Google's opaque algorithms, which we then build upon. I think we need to get used to this posthuman, as it were, notion of authorship – both in the literary sense and in terms of quotidian communication.[30]

Mit der Überwindung der Autorschaft im Sinne einer individuellen Schöpfung eines Menschen geht hier noch die These eines mittlerweile schon ubiquitären posthumanen Schreibens einher, wie sie beispielsweise auch N. Katherine Hayles postuliert.[31]

30 o.V.: »Introducing Chris Rodley/The Art of Bots«. In: *Abandon Normal Devices. Journal*. https://www.andfestival.org.uk/blog/introducing-chris-rodley-the-art-of-bots/, 12.4.2016 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022]. Die These der immer größeren Ähnlichkeit von menschen- oder maschinengemachtem Text diskutiert auch Steve Tomasula und kommt zu dem Schluss, dass für diejenigen Autor:innen, die gewöhnt sind, auf Self-Publishing-Plattformen (als eine solche könnte man ja auch Twitter interpretieren) zu veröffentlichen, mittlerweile ohnehin modernistische Topoi wie ›die eigene Stimme finden‹ viel weniger von Bedeutung seien, als die eher technische Erfüllung an Genrestandards (vgl. Steve Tomasula: »Our Tools Make Us (and Our Literature) Post«. In: Joseph Tabbi (Hg.): *The Bloomsbury Handbook of Electronic Literature*. London u.a. 2017, S. 39-58, hier S. 50).

31 Vgl. Hayles: *My Mother Was a Computer*; Renate Giacomuzzi hat für diese Verfahren die Formulierung des »binären Autors« gewählt, die eine medienmaterialistische Perspektive auf Autorschaft entwickeln soll; vgl. Renate Giacomuzzi: »Zur Veränderung der Autorrolle im Zeichen des Internet.« In: *LiLi. Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik* 154/2 (2009), S. 7-30. Tatsächlich untersucht sie dann allerdings selbst vor allem die Art und Weise, in der sich deutschsprachige Autoren wie Rainald Goetz mit dem Internet als Publikationsort beschäftigen. Unklar bleibt bei allem Lektüreaufwand Giacomuzzis, inwiefern sich diese Binarität von Mensch/Computer kategorisch von der zwischen Mensch und anderen Schreibgeräten unterscheidet, die seit den 1980er Jahren ein Dauerthema der literatur- und medienwissenschaftlichen Diskussion ist. Nicht

Obsolete Texte und ihre Chancen in der Theoriegeschichte

Sowohl die Selbstbeschreibung von Rowley als auch die Aussagen von Kathrin Passig zu ihrer Arbeit an und mit @poeticdevice scheinen all diejenigen zu bestätigen, die spätestens mit dem Aufkommen von Hypertextliteratur den Autor als erledigt ansehen. Das Nachahmen von einem Autorstil hält dabei das Konzept des Autors hoch, um immer wieder zu zeigen, dass es sich dabei um ein generisches Phänomen handelt, seine Individualität wird als äußerst berechenbar erkennbar. Erneut gelten in dieser Lesart Theorieangebote als umgesetzt, die in Roland Barthes und Michel Foucault ihre bekanntesten Vertreter haben, die allerdings noch nicht die herrlichen Quellen erahnen konnten, die ihnen in der Zukunft recht geben würden. Stattdessen mussten sie in der Vergangenheit suchen, um mittels Texten des französischen Realismus oder des heiligen Hieronymus aufweisen zu können, dass es sich beim Autor, erkennbar im Text durch einen bestimmten Stil, »nur um eine Projektion des Lesers« handele.[32] Obsolet und rein theoriehistorisch interessant werden in dieser Sichtweise durch digitale oder elektronische konzeptuelle Literatur ein weiteres Mal alle Ansätze, die versuchen, das Konzepts des Autors in Anschlag zu bringen, um Erkenntnis über literarische Texte zu erzeugen.

Dem muss mit zwei Einwänden begegnet werden: Erstens bleibt unabhängig davon, welche Bedeutung die Figur des Autors für die Rezeption haben mag, mindestens Autorstil als ein Merkmal erhalten, dem bei der Einschätzung von Texten in literaturwissenschaftlichen oder auch ganz alltäglichen Lektüren Bedeutung zukommt. Neuere stilometrische Untersuchungen haben gezeigt, dass

> Autorstil als einheitliches, gestalthaftes Phänomen nur auf der Seite des Rezipienten zu suchen ist, aber das bedeutet noch nicht, dass die Textmerkmale, die Grundlage für die Erfahrung sind, von ihm willkürlich zugeordnet werden, vielmehr ist der Autorstil, wie die stilometrische Forschung der in den letzten Jahrzehnten wiederholt gezeigt hat, eine Konstellation von typischen Merkmalsverteilungen, die im Vergleich zu den Texten anderer Autoren weniger variieren, aber nicht immer und nicht immer die gleichen.[33]

ausgearbeitet wird eine (bei ihren Quellen auch schwer feststellbare) Auseinandersetzung damit, wie der Umgang mit digitalen Tools Einfluss auf Poetik nimmt. Hinweise dazu finden sich beispielsweise bei Keßler: *Co(de)-Working*.

32 Jannidis: »Der Autor ganz nah«, S. 171.

33 Ebd., S. 192.

Mit Methoden der digitalen Philologie untersucht, ließe sich dementsprechend festhalten, dass der Autor weder tot ist, noch gammelig riecht, sondern dass ihm ein lebendiges Andenken mindestens beim Publikum bewahrt wird.

Abgesehen von diesen auch für Fragen der Leseforschung interessanten Ergebnissen zeigt ein Blick auf die Forschungsliteratur zu Texten aus der elektronischen, digitalen oder Hypertextliteratur, dass mit dem Aufkommen eines jeden neuen Genres immer wieder das gleiche entdeckt wurde:[34] Der Autor ist tot, die Schreibweise der jeweilig neuen Textsorte ist fragmentiert und führt zu eigentümlichen Lektüreweisen, die quasi einen eigenen Schreibprozess darstellen, erforderlich wird dadurch auch ein neuer Textbegriff.

Das bekannteste Beispiel dafür aus der Hypertextliteratur ist vermutlich Michael Joyces *afternoon* von 1987.[35] Joyce erzählt die Geschichte eines Mannes, der sich auf einmal nicht mehr sicher ist, ob während eines Autounfalls, den er am Morgen beobachtet hat, seine Frau und sein Sohn gestorben sind. Es handelt sich dabei um einen linear geschriebenen Text, der in die Software Storyspace eingespeist wurde. Die einzelnen Textteile fanden sich hinter Links, die auf einem Datenträger (beispielsweise Floppy Disc) abgespeichert und über eine Startseite erreichbar waren, auf der sich der erste Satz der Erzählung befand. Je nachdem, auf welches Wort man klickte, ergab sich eine unterschiedliche Reihenfolge, in der die Teile der Erzählung ausgegeben wurden. Dadurch entstanden, je nach eingeschlagenem Lektürepfad, auch Vor- und Rückblenden, die den Charakter der Geschichte änderten.

Joyces Erzählung regte eine ganze Reihe von Theoretiker*innen dazu an, mit neuen Begriffsschöpfungen anzutreten. Espen Aarseth entwickelte in *Cybertext*[36] den der ›ergodischen Literatur‹, in dem die Arbeit (griechisch: *ergon*) akzentuiert werden sollte, die das Publikum beispielsweise bei der Lektüre von *afternoon* aufwenden musste, um den Pfaden (griechisch: *hodos*) zu fol-

---

34 Kathrin Passig veranschlagt als Zeitraum für die Auseinandersetzung mit generativer Literatur 70 Jahre, beginnend mit Christopher Stracheys »The ›Thinking‹ Machine« (1954) (vgl. Passig: »Wenn man nicht alles selbst schreibt«, S. 120). Da es sich dabei jedoch nicht um Literatur im Digitalen im engeren Sinne handelt, wird hier eine kürzere Zeitspanne von ungefähr 35 Jahren betrachtet, s.u.

35 Hannes Bajohr: »Schreibenlassen.« In: *Merkur* 68 (2014), S. 651-658, hier S. 654.

36 Dem Buch vorangestellt ist als Motto ein Zitat aus Calvinos Aufsatz »Kybernetik und Gespenster«, ebenfalls ein Text, der selbst als Gespenst durch die gesamte Forschung zur Literatur im/und Digitalen wandert.

gen, die Joyce angelegt hatte.[37] George Landow, der seinerseits in einem anderen Zusammenhang den Begriff ›wreader‹ (eine Kreuzung zwischen Schreiber:in/*writer* und Leser:in/*reader*) entwickelt hatte, schloss an die Darstellung des Lesers als arbeitenden Kunden an, verließ sich in seiner Beschreibung der ›neuen‹ Lektüreweise, die *afternoon* ermögliche, jedoch auf klassische Modelle, die vor Aufkommen des Hypertexts entstanden waren: Wenn man sich vor Augen führe, wie Gérard Genette über Stendhal schreibt, wisse man schon genug über Joyces Verfahren.[38] Als Bestätigung der Theorien Genettes sahen auch Jill Walker Rhettberg und Gunnar Liestøl Joyces Text an.[39]

Auch die Referenzen auf Joyce bei Jay Bolter, Matthew Kirschenbaum und Douglas Yellowlees, die alle in einem Zeitraum von rund vier Jahren und ungefähr zehn Jahre nach Erscheinen von *afternoon* publiziert wurden, zeugen von den großen Hoffnungen, die vor allem auf die Theorie gesetzt waren, die sich in der Literatur bestätigen sollte:

> hypertext came to be considered a tangible writerly implementation of major poststructuralist and deconstructionist theorems such as anti-logocentrism, the writerly text, the death of the author, decentering, and non-closure. The liberating, empowering, and ultimately democratizing potential this was supposed to have for hypertext (w)readers, however, did not materialize empirically.[40]

Diese Einschätzung von Ensslin und Skains erweist sich schon allein deshalb als stichhaltig, weil es einen sehr kleinen Korpus von Texten gibt, die über-

---

37 Eine Durchsicht der Forschungsliteratur, beispielsweise in der Überblicksdarstellung von Joseph Tabbi u.a. legt nahe, dass sich das Transferpotential des Neologismus von Aarseth als begrenzt erwies und er vor allem in der theoriehistorischen Aufarbeitung der Forschung zur Hypertextliteratur überdauert (vgl. Tabbi (Hg.): *The Bloomsbury Handbook of Electronic Literature*).

38 George P. Landow: *Hypertext. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Baltimore/London 1991, S. 131f.

39 Jill Walker Rettberg: »Piecing Together and Tearing Apart: Finding the Story in Afternoon«. In: Klaus Tochtermann u.a. (Hg.): *Hypertext ›99: Proceedings of the Tenths ACM Conference on Hypertext.* New York 1999, S. 111-117; Gunnar Liestøl: »Wittgenstein, Genette and the Reader's Narrative in Hypertext.« In: George P. Landow (Hg.): *Hyper/Text/Theory.* Baltimore/London 1994, S. 87-129.

40 Astrid Ensslin/Lyle Skains. »Hypertext: Storyspace to Twine.« In: Tabbi (Hg.): *The Bloomsbury Handbook of Electronic Literature*, S. 295-310, hier S. 298.

haupt als Hypertextliteratur bezeichnet werden und breite Wirkung entfalten konnten und können.[41]

Einflussreich wirkt sie mittlerweile vor allem in Beiträgen wie auch dem meinen, die sich damit beschäftigen, auf welche Weise Hypertext- oder elektronische Literatur (teilweise werden diese Begriffe synonym verwendet) in der Forschung funktionalisiert werden. Der kurze Abriss in diesem Abschnitt weist daraufhin, dass es dabei vor allem darum geht, die literaturwissenschaftlichen Grundbegriffe und Theorien vor Verfall zu schützen: Wenn man sie in neuen Textformen noch anwenden kann, scheinen sie ja robust genug zu sein, um auch in Zukunft verwendet zu werden. Als Problem erscheint dabei mehr als einmal, dass die literarischen Texte sehr viel schneller veralten oder verschwinden als eben jene Grundbegriffe und Konzepte. Das mag zum einen daran liegen, dass in Begriffen wie elektronischer oder digitaler Literatur zunächst ein in einem bestimmten Moment dominantes Paradigma dominiert,[42] das sich durch das permanente Aufkommen neuer Werkzeuge, Plattformen und dazu passender Schreibweisen verändert.

Das gilt auch für die Twitterbots, wie Kathrin Passig relativ ungerührt festhält: »Unabhängig von der Bezeichnung gehe ich nicht davon aus, dass Twitterbots in weiteren 20 oder auch nur zehn Jahren noch eine Rolle spielen werden. Aber was auch immer nach ihnen kommt, es wird wieder an einem ›Zentrum der allgemeinen Zirkulation‹ aufgestellt sein und ›eine kollektive, zerstreute, anonyme Lektüre erlauben‹ [die Zitate beziehen sich auf Beschreibungen von Enzensbergers Poesieautomaten].«[43] Passig begründet ihre Prognose mit einer historischen Betrachtung der Entwicklung generativer Literatur.

Mit Blick auf das Nachleben von *afternoon* ließe sich diese Prognose modifizieren: Twitterbots werden vielleicht keine Rolle mehr in der literarischen Produktion von Autor*innen spielen, die interessiert daran sind, die Möglichkeiten einer Plattform wie Twitter dafür zu verwenden, Genreeigenheiten zu persiflieren, den Schematismus bestimmter Autorstile parodistisch herauszustellen oder mit Erwartungen daran, was ein Gedicht sein kann, zu spielen. Wer weiß, welche Texte wir in Zukunft von ihnen zu erwarten haben.

---

41 Siehe dazu Astrid Ensslin: *Canonizing Hypertext. Explorations and Constructions.* New York 2007.

42 Siehe dazu John Cayley: »The Advent of Aurature and the End of (Electronic) Literature.« In: Tabbi (Hg.): *The Bloomsbury Handbook of Electronic Literature,* S. 73-94, hier S. 73.

43 Passig: »Wenn man nicht alles selbst schreibt«, S. 122.

Zu rechnen ist aber vermutlich mit Beiträgen aus fachhistorischer Perspektive, die sich einerseits dem dann abgeschlossenen Zeitalter der literarischen Twitterbots und den darin vorherrschenden Konzeptionen von Autorschaft oder Vorlieben für bestimmte Genres beschäftigen. Andererseits werden diese Beiträge eventuell auf Aufsätze wie den vorliegenden schauen und sich damit auseinandersetzen, mit welchen Fragestellungen in der Vergangenheit die *immer schon* instantan veraltende Gegenwart erforscht wurde.

Echtzeitfeuilleton?
Kulturjournalismus nach der Digitalisierung

Johannes Franzen

I. Flüchtigkeitsfehler

Die Digitalisierung als historischer Prozess bewegt sich mit einer Geschwindigkeit, die es schwer macht, kurz innezuhalten und eine wissenschaftliche Bestandsaufnahme vorzunehmen. Es hat gewisse Ironie, dass ein Text wie dieser, der sich mit dem Zusammenhang von Feuilleton, Internet und Aktualität beschäftigen möchte, selbst schon mit der Furcht geschrieben ist, direkt durch die Entwicklungen überholt zu werden, die er zu analysieren versucht. Diese Furcht ist nicht unberechtigt. Liest man heute Aufsätze über digitale Phänomene, dann werden einem oft die schmerzhaften Probleme deutlich, die das rapide Anachronistischwerden der Gegenwartsliteraturforschung mit sich bringt. Ein Text von 2008 etwa konnte kaum voraussehen, welche massiven Veränderungen der Aufstieg der Sozialen Medien für die literarische Öffentlichkeit mit sich gebracht hat.

Eine Untersuchung, die sich mit dem Einfluss des veränderten Aktualitätsregimes auf den Kulturjournalismus beschäftigt, muss sich der Frage stellen, wie schnell ihre eigenen Thesen und Beobachtungen überholt sein werden. Was, wenn in drei Jahren zum Beispiel Facebook oder Twitter – ähnlich wie Myspace oder StudiVZ – ihre Bedeutung verloren haben? Dann würden charismatische Thesen über den Einfluss dieser Plattformen auf die Kultur selbst schon wieder ziemlich alt aussehen.

Damit unterliegt die Literaturwissenschaft in gewisser Hinsicht den gleichen Problemen wie der Literatur- und Kulturjournalismus, dessen Aufgabe es ist, die Gegenwart und ihre schnelllebigen Verwerfungen zu beobachten und zu analysieren. Gerade das Internet als technische und kulturelle Innovation hat zuweilen dazu geführt, dass sich die Kommentator*innen der Kultur zu schnell und mühelos entweder auf kursierende messianische Zukunfts-

hoffnungen eingelassen, oder sich rasch in konservative kulturkritische Positionen zurückgezogen haben. Beides hat eine Tendenz, schnell unfreiwillig komisch zu wirken. Weder hat die Literatur im Rausch der Hypertexte ihre konventionelle Form endlich transzendiert, noch sind Buch und Bildung untergegangen. Am Ende bleibt die zuweilen peinliche Berührtheit über ein diagnostisches Vorpreschen, das immer Gefahr läuft, schon wenige Jahre später als Beispiel für einen selbstbewussten Irrtum herhalten zu müssen.

Kathrin Passig geht in ihrem Buch *Vielleicht ist das neu und erfreulich* (2019) – ein Plädoyer für Gelassenheit und vorsichtigen Optimismus im Umgang mit der Digitalisierung – auf einen Text ein, der 1998 in der *Zeit* veröffentlicht wurde, und der behauptete, dass Literatur im Internet nicht möglich sei. Darin heißt es unter anderem: »Lesen im Internet ist wie Musikhören übers Telephon. Während es aber gewiß niemandem einfiele, Telemann mit der Telekom ins Haus zu holen, haben sich viele Menschen von der Vorstellung einer Literatur im Internet beeindrucken lassen.«[1] Für Passig ist der Text ein Beispiel für die Tendenz, in Bezug auf Netzliteratur immer wieder neu einen Abgesang anzustimmen – eine seltsam rituelle Form des kulturellen Abwinkens.[2]

Dieser Text ist allerdings nicht nur ein Beispiel dafür, wie man sich in Bezug auf Gegenwartsphänomene vertun kann, sondern gehört auch zu den frühen Zeugnissen einer allgemeinen Abwertungsgeschichte digitaler Phänomene. Was aus der Rückschau von fast 25 Jahren frappierend erscheint, ist neben der historischen Alteritätserfahrung, die der Spott darüber erzeugt, man könne auf dem »Telephon« Musik hören, eben auch die Kontinuität zum diskursiven Klima der Gegenwart. Dazu gehört die Abwertung des digitalen Lesens, bei dem man ja keine Randnotizen machen könne, oder die Unfähigkeit digitaler Literatur, eine »moderne literarische Öffentlichkeit zu schaffen«. Lektorat und Kritik seien in dieser Sphäre unvorstellbar, im »gigantischen Durcheinander des Internet regiert Zufall, nicht Qualität«.[3]

---

1 Christian Benne: »Lesen, nicht klicken«. In: *Die Zeit* (3.9.1998).

2 Kathrin Passig: *Vielleicht ist das neu und erfreulich. Technik, Literatur, Kritik*. Graz/Wien 2019. Wie vital das literarische Leben ist, das mit dem Begriff ›Netzliteratur‹ assoziiert wird, lässt sich etwa aus den Beiträgen des Bandes *Digitale Literatur II* ablesen: Hannes Bajohr/Annette Gilbert (Hg.): *Digitale Literatur II*. Sonderband *Text+Kritik*. München 2021; vgl. zudem Elias Kreuzmair/Magdalena Pflock: »Mehr als Twitteratur – Eine kurze Twitter-Literaturgeschichte«. In: *54books*. https://www.54books.de/mehr-als-twitteratur-eine-kurze-twitter-literaturgeschichte, 2020 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

3 Benne: »Lesen«.

Auch diese Einschätzungen sind durch die Medien- und Literaturgeschichte der folgenden Jahrzehnte überholt worden.[4] Was allerdings eine erstaunliche Beharrungskraft bewiesen hat, sind die mit diesen Einschätzungen verbundenen Werturteile. Digitales Lesen etwa, also das Lesen auf Bildschirmen, steht nach wie vor unter Verdacht. Das zeigt der Erfolg von Büchern wie Maryanne Wolfes *Reader, Come Home: The Reading Brain in a Digital World* (2018), in dem eine Zerstörung der klassischen Lesekultur durch die Digitalisierung beschworen wird, oder die *Stavanger Erklärung*, in der eine Gruppe von Leseforscher*innen postuliert, dass Papier »weiterhin das bevorzugte Lesemedium für einzelne längere Texte bleiben wird, vor allem, wenn es um ein tieferes Verständnis der Texte und um das Behalten geht«.[5] Das »Lesen, nicht Klicken« im Titel des *Zeit*-Artikels von 1998 findet sich wieder in der Art und Weise, wie in Konzepten wie ›Deep Reading‹ das schnelle, unkonzentrierte digitale Lesen heute gegen das bedächtige, ›tiefe‹ Lesen auf Papier ausgespielt wird.

Auch der Wandel der literarischen Öffentlichkeit durch die Digitalisierung wird mit großem Misstrauen betrachtet. Ob es eine solche Öffentlichkeit gibt, wo sie stattfindet, und ob sie Schaden oder Nutzen gebracht hat – das sind Fragen, an denen sich einige der wichtigsten kulturellen Konflikte der Gegenwart entzünden. Was 1998 noch spöttisch ad acta gelegt werden konnte, ist inzwischen zu einem mächtigen Faktor geworden, der aktive Gegenwehr hervorruft. So entspann sich etwa 2019 eine heftige Kontroverse darüber, ob Peter Handke zurecht den Literaturnobelpreis erhalten hatte. Die Kritik an dieser Entscheidung, die sich vor allem auf den Vorwurf bezog, Handke habe serbische Kriegsverbrechen geleugnet, wurde auch auf Twitter geäußert und fand dort eine weitreichende öffentliche Multiplikation.[6]

Hier trat die literarische Öffentlichkeit des Internets also in Erscheinung, was in etablierten Zeitungsfeuilletons eine teilweise ziemlich harsche Kritik nach sich zog. Für den Schriftsteller Thomas Melle etwa handelte es sich schlicht um »Clowns auf Hetzjagd«, die unberufen über einen großen Autor

---

4 Vgl. Gerhard Lauer: *Lesen im digitalen Zeitalter*. Darmstadt 2020.

5 »Zur Zukunft des Lesens«. In: *FAZ.net.* https://www.faz.net/aktuell/feuilleton/buecher/themen/stavanger-erklaerung-von-e-read-zur-zukunft-des-lesens-16000793.html?printPagedArticle=true#pageIndex_2, 2019 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

6 Antonia Baum: »Macht und Herrschaft, immer gern«. In: *Zeit Online*. https://www.zeit.de/kultur/2019-10/twitter-kulturdebatten-feuilletonisten-kritik-diskussionen-literatur, 2019 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

wie Handke hergefallen seien: »Twitter, das den Puls der Meinungsmache vorgibt, richtet die Inhalte einfach auf diese Weise zu, formatiert sie in toxische Fetzen und süffisante Häppchen.«[7]

Was in dieser Polemik deutlich wird, ist eine gewisse Nervosität in Bezug auf den digitalen Strukturwandel der Öffentlichkeit. Dieser Strukturwandel wird als etwas Bedrohliches empfunden – und zwar bedrohlich für den Status der ästhetischen Kommunikation. Dabei steht im Vordergrund eine Angst vor der Flüchtigkeit und Unkontrolliertheit des digitalen Raumes, ein grundsätzliches Misstrauen, ob das neue beschleunigte Aktualitätsregime mit der Tiefe und Konzentration vereinbar sein kann, die als Voraussetzung für eine angemessene Rezeption moderner Literatur und Kultur kanonisiert wurde.

Weder werde ich diese Konflikte hier nachverhandeln noch eigene große Thesen mit kurzer Halbwertszeit aufstellen. Stattdessen möchte ich der Frage nachgehen, wie die Digitalisierung den Status und die Funktionsweise des Feuilletons und der feuilletonistischen Kommunikation verändert haben: Wie stellt sich der Kulturjournalismus – eine traditionell eher langsame journalistische Gattung – auf die Anforderungen einer Publikationslandschaft ein, die auf ein Höchstmaß an Aktualität ausgerichtet ist? Wie verändert die Ausweitung der Teilhabe am großen Gespräch über Kultur und Kunst die Praxis und Geltung feuilletonistischer Arbeit? Dieses Vorhaben beinhaltet natürlich auch die Gefahr, sein historisches Mindesthaltbarkeitsdatum schnell zu überschreiten. Alle Antworten auf diese Fragen können nur vorläufig sein.

II. Ein fragiles Ressort?

Die Frage wie das Feuilleton auf die Digitalisierung reagiert, erfordert ein paar grundlegende Vorüberlegungen. Dazu gehört zunächst einmal eine Definition, die an dieser Stelle bewusst weit gefasst werden soll: Feuilleton verstehe ich hier als medialen Ort, an dem kulturjournalistische Formate stattfinden. Die klassischen Textsorten, die mit diesem Ressort assoziiert werden, sind Rezensionen von ästhetischen Artefakten – Besprechungen von Literatur, Theater, Film oder Musik. Das Ressort und damit der Aufgabenbereich von Kulturjournalismus war allerdings seit dem Beginn seiner Geschichte ein

7 Thomas Melle: »Clowns auf Hetzjagd«. In: *Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung* (20.10.2019).

Sammelbecken für sehr unterschiedliche Formate.[8] Zudem wird der Begriff auch mit einem bestimmten Stil assoziiert, der etwa persönlicher und literarischer sein darf, als das in anderen Ressorts erlaubt ist.[9] Damit erscheint das Feuilleton als ein publizistischer Ort, wo Information, Kommentar, Analyse und ästhetisches Spiel miteinander verschwimmen.

Das alles macht es ausgesprochen schwer, das Konzept ›Feuilleton‹ und die damit verbundenen Textsorten in eine heuristisch befriedigende Form zu fassen, zumal als zusätzliches Problem hinzukommt, dass selbst der mediale Ort des Feuilletons umstritten ist. Neben den Kulturteilen von Zeitungen gibt es Magazine, Zeitschriften oder Spezialpublikationen. Kulturjournalismus findet sich im Wochenmagazin *The New Yorker*, in der Musikzeitschrift *Rolling Stone* oder in der Computerspielzeitschrift *Gamestar.* Dazu kommen zahlreiche Radio- und Fernsehformate.

Vor diesem Hintergrund erscheint Feuilleton als ein Konzept, das sich weder über ein fest umrissenes Thema, noch über einen klar definierten publizistischen Ort definieren lassen kann. Was sich hier andeutet, ist die Fragilität eines Begriffs, der sich vor allem über die Professionalität seiner Akteure bestimmt. Ein alltägliches Interesse an Kunst und Kultur haben die meisten Menschen, aber erst, wenn es an einem feuilletonistischen Ort publiziert wird, bekommt dieses Interesse die Autorität des Kulturjournalismus. Feuilleton beschäftigt sich also in zweifacher Hinsicht mit Wertungsfragen: zum einen mit der Frage, was überhaupt relevant genug ist, um als kulturelles Gegenwartsphänomen sichtbar gemacht zu werden, und zum anderen, was gute und was schlechte kulturelle Phänomene überhaupt sind.

Dieser Wertungsauftrag wird verkompliziert durch das prekäre Verhältnis des Feuilletons zur Politik. Historisch erscheint das Feuilleton, als es sich um 1800 begann in Zeitungen zu etablieren, zunächst als »das der Politik Entgegengesetzte, mithin als das ›Unwesentliche‹«.[10] Dieser Status wandelt sich mit der Zeit in einem Prozess der Politisierung des Feuilletons und der Feuilletonisierung des gesamten Mediums der Zeitung. Insbesondere

---

8 Vgl. Hildegard Kernmayer/Simone Jung: »Feuilleton. Interdisziplinäre Annäherungen an ein journalistisch-literarisches Phänomen«. In: Dies. (Hg.): *Feuilleton. Schreiben an der Schnittstelle zwischen Journalismus und Literatur.* Bielefeld 2017, S. 9-30. Der gesamte Band bietet einen guten Überblick über die aktuelle Feuilletonforschung.

9 Vgl. Hildegard Kernmayer: »Zur Frage: Was ist ein Feuilleton?« In: Kernmayer/Jung (Hg.): *Feuilleton,* S. 51-66.

10 Kernmayer/Jung: »Feuilleton«, S. 10.

in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts setzte sich institutionell dann ein Rezensions- und Debattenfeuilleton durch, in dem die Besprechungen von Neuerscheinungen und Theateraufführungen neben Beiträgen zu (kultur-)politischen Kontroversen der Gegenwart stehen.[11] Professionalität und Autorität werden so als Merkmal des kulturjournalistischen Diskurses verfestigt:

> Eingebunden in Machtverhältnisse, erweist sich das Feuilleton letztlich als ein Ort der politischen Auseinandersetzung, an dem es um die Installierung von kultureller Hegemonie in der Formulierung von bestimmten Gesellschafts- und Kulturbildern geht, an dem also Ein- und Ausschlüsse produziert werden und an dem sich entscheidet, welche kulturellen Deutungsmuster ins Zentrum wandern und welche in die Peripherie.[12]

Als ein Aushandlungsort von Wertungsproblemen ist das Feuilleton damit selbst schon ein Ort, der immer wieder zum Schauplatz von Autoritätskonflikten wird, und das umso mehr, weil das Kerngeschäft, die Bewertung ästhetischer Artefakte, auch im nicht-professionellen Alltagsdiskurs eine wichtige Rolle spielt. Der Ausspruch ›Everyone's a Critic‹ beruht auf einer konstitutiven Unsicherheit in Bezug auf den professionellen Status des Kulturjournalismus: Kann nicht jeder selbst ein qualifiziertes Urteil darüber formulieren, was ihm gefällt und was nicht?

Diese Autoritätskonflikte wurden durch das Internet natürlich nicht erst hervorgebracht, haben sich allerdings durch die Digitalisierung extrem intensiviert. Wie ich an anderer Stelle gezeigt habe, wird die Kompetenz der etablierten Kritik im Rahmen einer Machtverschiebung weg von den Kritiker*innen hin zur nicht-professionellen Rezeption immer stärker in Frage gestellt.[13] Die neue publizistische Infrastruktur des Internets hat es möglich gemacht, dass feuilletonistische Kommunikation inzwischen an vielen Orten außerhalb etablierter Feuilletons stattfindet. Dazu gehören etwa Social-Reading-Plattformen wie Goodreads oder Lovelybooks oder Rezensionsplatt-

---

11 Ebd., S. 18.

12 Ebd., S. 19f.

13 Johannes Franzen: »Everyone's a critic. Rezensieren in Zeiten des ästhetischen Plebiszits«. In: Moritz Baßler u.a. (Hg.): *Unterstellte Leseschaften*. Essen 2021, S. 1-15.

formen wie Amazon oder Metacritic.[14] Dazu gehören aber auch die Kommentarforen großer Medien, wo in Reaktion auf einen kulturjournalistischen Text teilweise recht konfrontative Diskussionen unter den Leser*innen entstehen.[15]

Das zeitgenössische Mediensystem und die Öffentlichkeit wurden, wie Jürgen Habermas gerade in einer Nachjustierung seiner Studie von 1962 festgestellt hat, einem neuen Strukturwandel der Öffentlichkeit unterzogen. Habermas bestätigt in seinem Beitrag die gewaltige Bedeutung, die der Digitalisierung zugesprochen wird. Es handele sich »um eine mit der Einführung des Buchdrucks vergleichbare Zäsur in der menschheitsgeschichtlichen Entwicklung der Medien«.[16] Diese Zäsur habe auch einen Wandel in der Art und Weise mit sich gebracht, wie Öffentlichkeit heute funktioniere. An die Stelle passiver Rezeption ist demnach »der anarchische Austausch spontaner Meinungen« getreten: »Wie der Buchdruck alle zu potentiellen Lesern gemacht hatte, so macht die Digitalisierung alle zu potentiellen Autoren.«[17]

Diese Emanzipation der Rezeption, die sich als eine Tendenz von einer ›Read-Only‹-Kultur hin zu einer ›Read-Write‹-Kultur beschreiben lässt,[18] erzeugt auch bei Habermas kulturkritische Bedenken. Er vermutet, dieser Medienwandel habe für »ein sinkendes Anspruchsniveau des Angebots« in den Medien gesorgt und dazu geführt, »dass die Aufnahmebereitschaft der Bürger und die intellektuelle Verarbeitung von politisch relevanten Nachrichten und Problemen eher abgenommen haben«.[19]

Diese repräsentative Sorge über den Zustand der Öffentlichkeit, die wahrscheinlich jedem Medienwandel notwendig eingeschrieben ist, spiegelt sich

---

14 Vera Kostial: »Wir und die Anderen – Das Feuilleton im Social Reading«. In: *54books*. https://www.54books.de/wir-und-die-anderen-das-feuilleton-im-social-reading-2, 2020 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

15 Vgl. Johannes Franzen: »Wertungsautorität und Wertungskonkurrenz. Nutzerkommentare als feuilletonistische Kommunikation«. In: Oliver Ruf/Christoph H. Winter (Hg.): *Small Critics. Transmediale Konzepte feuilletonistischer Schreibweisen der Gegenwart.* Würzburg 2022 [im Druck].

16 Jürgen Habermas: »Überlegungen und Hypothesen zu einem erneuten Strukturwandel der politischen Öffentlichkeit«. In: Martin Seeliger/Sebastian Sevigniani (Hg.): *Ein neuer Strukturwandel der Öffentlichkeit?* Baden-Baden 2021, S. 470-500, hier S. 486.

17 Ebd., S. 489.

18 Aarthi Vadde: »Amateur Creativity. Contemporary Literature and the Digital Publishing Scene«. In: *New Literary History*, 48/1 (2017), S. 27-51.

19 Habermas: »Erneuter Strukturwandel«, S. 491.

auch und gerade in Bezug auf den Status der ästhetischen Kommunikation, deren Qualität und Stabilität durch die Digitalisierung in besonderer Weise problematisch geworden zu sein scheint. Moritz Baßler formuliert diese Sorge in einer Analyse der Dezentralisierung kritischer Autorität an, die durch den Ausbau alternativer Wertungsgemeinschaften erzeugt wurde:

> Gatekeeper-Instanzen wie die der Literaturwissenschaft und einer literaturwissenschaftlich informierten Literaturkritik waren früher unter anderem die Aufgabe zugekommen, jenseits solcher Bubbles diejenigen Texte herauszufinden und entsprechend zu valorisieren, die es wert schienen, in einem allgemeineren Zusammenhang als relevante Literatur diskutiert und letztlich womöglich in den Kanon der Literatur aufgenommen zu werden. Im Zeitalter des Webs und der sozialen Medien jedoch können sich die jeweiligen Stilgemeinschaften inzwischen sehr gut direkt untereinander über ihre Präferenzen und Wertungen verständigen. Professionelle Urteile werden dafür nicht mehr benötigt, und wo sich Feuilleton und Akademie gegenüber dem identifikatorischen Angebot-Nachfrage-Verhältnis als störend erweisen, werden sie oft rundweg abgelehnt.[20]

Solche Einschätzungen deuten an, dass der fragile Status des Feuilletons als Ressort und Ort professioneller Textarbeit durch die Digitalisierung noch verstärkt wurde. Das hat mit der Art und Weise zu tun, wie sich die Rezeption kulturjournalistischer Inhalte geändert hat. Die Ausweitung der Teilhabe am ästhetischen Diskurs führt zu unmittelbaren Autoritätsproblemen. Gleichzeitig trifft diese erhöhte kulturpolitische Fragilität auf das beschleunigte Aktualitätsregime des Medienwandels mit seiner angeblich allgegenwärtigen Flüchtigkeit. So wird das Gefühl der Bedrohung der ästhetischen Kommunikation noch einmal gesteigert – zumal das Feuilleton auch vordigital schon in einem konfliktreichen Verhältnis zu den Anforderungen der Aktualität stand.

III. Die Tyrannei der Aktualität

Zu den kulturkritischen Topoi, die den Medienwandel der Digitalisierung begleiten, gehört eine kulturelle Panik vor dem neue Aktualitätsregime – eine Panik, die auf der Diagnose beruht, dass wir in einer Zeit der absoluten

---

20 Moritz Baßler: »Verstandenhaben«. In: *Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik* 51 (2021), S. 855-860, hier S. 857.

medialen Beschleunigung, der Unübersichtlichkeit und Überforderung leben. Douglas Rushkoff macht diese Diagnose zum Ausgangspunkt seines Buches *Present Shock. When Everything Happens Now* (2013), in dem eine Gegenwart des Digitalen beschworen wird, die einen oppressiven Charakter angenommen hat.

Eckhard Schumacher beschreibt in seinem Essay zu Rushkoffs und anderen Gegenwartsanalysen dieser Art, wie der einstige Fortschrittsoptimismus der Kommunikationsindustrie unter einem negativen Vorzeichenwechsel immer mehr als Verfallsgeschichte erzählt wird: »[D]as Unmittelbarkeitspathos der Echtzeitkommunikation, de[r] smartphonegestützte Zustand des always-on, die instantane Verfügbarkeit und permanente Aktualisierbarkeit von allem, an jedem Ort, zu jeder Zeit« – all diese Aspekte des digitalen Alltags gelten inzwischen als gesellschaftliche und kulturelle Probleme.[21] In diesem Niedergangsnarrativ prägen Unübersichtlichkeit und Beschleunigung die Lebenswirklichkeit vieler Menschen, die in einer undisziplinierten Gegenwärtigkeit vollkommen aufzugehen scheinen.[22]

Diese Gegenwartsdiagnose überträgt sich auch und gerade auf die Massenmedien, die sich durch die Digitalisierung endgültig einer Tyrannei der Aktualität verschrieben hätten. Lothar Müller merkt in seinem Essay »Deadline. Zur Geschichte der Aktualität« an, »die temporale Aktualität« habe »die letzte Beschleunigungsstufe erreicht«, man habe es zu tun mit einem »Ausfransen der Periodizität«.[23] Menschen konsumieren Nachrichten nicht mehr im Rhythmus der Erscheinungsdaten von Medien, etwa einer Tageszeitung, sondern immer und überall. Es gibt keinen Moment mehr, in dem Gegenwart nicht irgendwo konsumiert werden kann.

Das führt zu einem Gefühl der Überforderung, das sich als kulturelle Malaise vermarkten lässt. Bücher wie Rolf Dobellis *Die Kunst des digitalen Lebens. Wie Sie auf News verzichten und die Informationsflut meistern* (2019) sind Ausdruck eines Wellness-Diskurses, der als Reaktion auf die *always-on*-Probleme der Digitalisierung entstanden ist. In einem Werbetext zu dem Buch heißt es: »Wir

---

21 Eckhard Schumacher: »Present Shock. Gegenwartsdiagnosen nach der Digitalisierung«. In: *Merkur* 72 (März 2018), S. 67-77, hier S. 68f.

22 Zu diesen kulturkritischen Bestandsaufnahmen gehört etwa das Schimpfen über eine übertriebene Smartphonenutzung, vgl. Berit Glanz: »Blickpolitik: Flaneur rempelt Phoneur«. In: *54books*. https://www.54books.de/kolumne-blickpolitik-flaneur-rempelt-phoneur, 2020 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

23 Lothar Müller: »Deadline. Zur Geschichte der Aktualität«. In: *Merkur* 67 (2013), S. 291-304, hier S. 303.

sind immer bestens informiert und wissen doch so wenig. Warum? Weil wir ständig ›News‹ konsumieren – kleine Häppchen trivialer Geschichten, schreiende Bilder, aufsehenerregende ›Fakten‹.« Das Buch verspricht einen Ausweg aus der News-Sucht vorzustellen, der mit »weniger Hektik« und »mehr Zeit« verbunden sein soll.[24]

Aktualität erscheint hier also nicht mehr als journalistische Tugend, sondern als Laster, das ›Medienfasten‹, das Innehalten und Warten dagegen als Antiseptikum gegen die gehetzte Echtzeitberichterstattung. Es geht aus dieser Perspektive darum, mehr, nicht weniger zeitliche Distanz zwischen die Rezipierenden und das Ereignis zu bringen – eine Vorstellung, der etwa auch die ›Slow Journalism‹-Bewegung folgt, die das Aktualitätsregime der Digitalität als einen Schaden für den Journalismus ansieht.[25]

Die Kritik an der medialen Beschleunigung ist nicht neu und keine Erfindung des Internetzeitalters. Lothar Müller weist darauf hin, dass die Klage, über ein Vielzuschnell und Vielzuviel an Nachrichten, über die Tyrannei der Aktualität, seit Beginn der Zeitungsgeschichte im 17. Jahrhundert eine Rolle spielte. Und schon damals sei die »gastronomische Metaphorik allgegenwärtig« gewesen: »Man verschlang nun nicht nur im Rhythmus der ›Messekataloge‹ die neuen Bücher, sondern im schnelleren Rhythmus der periodischen Presse die Neuigkeiten […].«[26]

Der Zeitungsleser erscheine seit Beginn der modernen Mediengeschichte als unbelehrbarer Vielfraß, als unreformierbarer Gegenwartsjunkie, dem es nie aktuell genug sein kann, und den man mit Diäten erziehen muss.[27] Diese gastronomische Metaphorik findet sich nun eben auch in den kulturkritischen Diagnosen der digitalen Gegenwart wieder. Im Konzept des ›Medi-

---

24 Rolf Dobelli: *Die Kunst des digitalen Lebens. Wie Sie auf News verzichten und die Informationsflut meistern.* München 2019, Klappentext.

25 Vgl. Michael Luo: »The Urgent Quest for Slower, Better News«. In: *The New Yorker* [Onlineausgabe]. https://www.newyorker.com/culture/annals-of-inquiry/the-urgent-quest-for-slower-better-news, 2019 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

26 Müller: »Deadline«, S. 297.

27 Achim Landwehr zitiert in seinem Buch *Geburt der Gegenwart. Eine Geschichte der Zeit im 17. Jahrhundert* (Frankfurt a.M. 2014, S. 169) den Gelehrten Ahasver Fritsch, der 1676 den Deutschen eine »Zeitungs-Sucht« unterstellte: »Sie lechzen danach, täglich nach Neuem zu fragen, Neues zu hören, Neues zu erzählen. Und tatsächlich sehen wir, daß Menschen jedes Standes und jeder Stellung an diesem Fehler leiden.« Sogar in der Kirche würden die Menschen während der heiligen Handlungen auf ihre Zeitungen starren!

enfastens‹ im Sinne Dobellis erscheint Aktualität als ein ungesunder Hunger auf der Rezeptionsseite, im Konzept der ›Slow News‹ verbirgt sich eine Kritik an der ›Fast Food‹-Produktion von Medien.

Der Beschleunigungsdiskurs des digitalen Medienwandels konvergiert in vielfacher Hinsicht mit dem eigentümlichen Aktualitätsregime des Kulturjournalismus. Das Feuilleton stand schon immer quer zu den Forderungen, die in der Moderne etwa an die politische Berichterstattung gestellt wurden. Einerseits existiert ein klarer Auftrag der Gegenwartsbeobachtung. Die Leser*innen wollen über das kulturelle Leben, über Veranstaltungen, Novitäten, Trends informiert werden. Andererseits sind die Textsorten, die dabei entstehen, oft ›langsamer‹ als die klassischen Formen des Politjournalismus. Die Rezension eines Romans, das Porträt einer Künstlerin oder ein längerer Essay über kulturelle Trends werden nicht dadurch hinfällig, dass sie von den Ereignissen, über die sie berichten, überholt werden.

Die Haltbarkeit der Texte ist also weniger stark an die schnell verlöschende Aktualität gebunden. Das liegt daran, dass das Feuilleton kein Ereignis im klassischen Sinne besitzt. Lothar Müller merkt in einem Gespräch zum Zustand des Feuilletons an: »Alles, was tot ist, fällt langfristig ans Feuilleton. Was es zum Gegenstand macht, wird nicht allein von der Aktualität vorgegeben. Das Prinzip des Feuilletons ist nicht nur die Aktualität, sondern zugleich die Aktualisierung.«[28] Diese Aussage charakterisiert das zwiespältige Verhältnis des Feuilletons zur journalistischen (Un-)Tugend der Aktualität. Einerseits wird ihm die wenig schmeichelhafte Aufgabe der Verwaltung von ›toten‹ Gegenständen zugewiesen, andererseits kommt ihm eine spezifische Handlungsmacht zu.

Die Gegenwart, auf die sich die Aktualität des Feuilletons (im Gegensatz zur Ereignisgeschichte der Politikberichterstattung) bezieht, ist stark abhängig von Interpretationen, Setzungen und Wertungen, also von der aktiven Praxis der Aktualisierung. Diese Praxis folgt der grundsätzlichen Frage: Was ist bedeutsam, was ist symptomatisch für den Status der kulturellen Gegenwart? Mehr noch als alle anderen Ressorts befindet sich das Feuilleton also im ständigen Konflikt darüber, was die Ereignisse sind, die die Gegenwart überhaupt ausmachen. Es geht um die Zuschreibung von Relevanz und die-

---

28 Aus dem Mitschnitt einer Podiumsdiskussion zum Thema »Denken zwischen Ästhetik und Ökonomie. Zur Lage des Feuilletons«. In: Kernmayer/Jung (Hg.): *Feuilleton*, S. 375-390, hier S. 375.

se Relevanz wird in einer Öffentlichkeit ausgehandelt, die starken Einfluss darauf hat, was als kulturjournalistisches Ereignis wahrgenommen wird.

Das heißt nicht, dass der Kulturjournalismus nicht auch einem zeitlichen Regime unterworfen ist. Erscheinungsdaten, Uraufführungen, Preise, Jubiläen – all das sind Daten, die einen externen Kalender der kulturellen Berichterstattung vorgeben. Zusätzlich ist das Feuilleton aber eben auch ein Ort, wo kulturelle Entwicklungen und Trends der Gegenwart beobachtet und verhandelt werden. Allerdings hat der kulturjournalistische Gegenstand in diesem Fall einen viel fluideren Ereignischarakter. Es geht in den meisten Fällen nicht darum, zu berichten, was gestern oder heute passiert ist, sondern darüber, was gerade passiert.

IV. Echtzeitfeuilleton?

Wie wirkt sich nun das Aktualitätsregime der Digitalisierung auf den Kulturjournalismus aus? Gibt es – in Analogie zur tagfüllenden Echtzeitberichterstattung der klassischen News – ein Echtzeitfeuilleton? Die Frage wirkt zunächst unplausibel: Man kann sich zum Beispiel kaum vorstellen, dass die kulturkritische Diagnose, wir litten unter einem extremen Überschuss an Nachrichten, an einer ungefilterten Flut von medial vermittelten Informationen, auch für den Kulturjournalismus gilt. Jedenfalls hört man selten die Klage über ein überforderndes Bombardement von Opernkritiken und Autor*innenporträts.

Gleichzeitig sind Wandelerscheinungen in fast allen Bereichen des Kulturjournalismus und seiner Rezeption sichtbar. So werden die etablierten Feuilletons vom Aktualitätsbegehren in den Sozialen Medien teilweise überholt und vor sich hergetrieben. Das lässt sich etwa an der Handke-Debatte zeigen, in der sich die Kritik an der Verleihung des Nobelpreises im Moment der Bekanntgabe dermaßen schnell verbreitete, dass etablierte Medien darauf nur reagieren konnten.[29] Ähnliche Phänomene lassen sich immer wieder beobachten. Sie betreffen vor allem Kontroversen, die an unterschiedlichen medialen Orten mit unterschiedlicher Geschwindigkeit stattfinden. So wurde etwa auch die Debatte um die Gedichte des Rammstein-Sängers Till Lindemann, die beim Verlag Kiepenheuer & Witsch veröffentlicht wurden, und denen die Verharmlosung und Glorifizierung sexueller Gewalt vorgeworfen

29 Baum: »Macht und Herrschaft«.

wurde, auf Twitter begonnen, und entwickelte sich erst von dort aus zu einer Feuilletondebatte.[30]

Die Konkurrenz etablierter Feuilletons zu alternativen Formen des ästhetischen Austausches führen dazu, dass auch unterschiedliche Aktualitätsregime miteinander konkurrieren. Dazu gehört etwa die Rezeptionsebene der ›Bookfluencer‹, bei denen es sich um nicht-professionelle Leser*innen mit einer großen Followerschaft handelt, die inzwischen von den Verlagen bewusst und engagiert umworben werden. Diese Rezeption findet teils noch vor der offiziellen kulturjournalistischen Rezeption statt. In der Debatte um den Roman *Stella* (2019) von Takis Würger, dem in den Feuilletons vorgeworfen wurde, dass er sich auf eine vollkommen unangemessene Art und Weise mit dem Thema der Shoah beschäftigt habe, konnte man etwa beobachten, dass die ersten Besprechungen auf Amazon noch vor dem Erscheinungsdatum veröffentlicht wurden. Diese Besprechungen waren größtenteils sehr positiv und setzten den Ton für den anschließenden Konflikt zwischen professioneller und nicht-professioneller Leser*innenschaft.[31]

Der etablierte Kulturjournalismus muss sich darauf einstellen, dass er nicht mehr allein die Geschwindigkeit kultureller Ereignisse vorgeben kann. Das gilt auch für den Zeitraum nach der Veröffentlichung eines Artikels, der teilweise unkontrollierte Diskursereignisse hervorbringt. Zudem beteiligen sich die Rezipient*innen auch an kulturellen Ereignissen, die durch den feuilletonistischen Kalender vorgegeben sind. Dazu gehört der ständige, oft kritische Kommentar über Literaturpreise, über die Zusammensetzungen von Jurys, die Long- und Shortlists und die Preisträger*innen selbst. Von hier aus entwickeln sich dann wiederum erwartbare Feuilletondebatten.[32] Im Fall der *Tage der deutschsprachigen Literatur* in Klagenfurt, bei denen der Ingeborg-Bachmann-Preis verliehen wird, hat sich in den Sozialen Medien inzwischen sogar eine kollektive Kommentartätigkeit entwickelt, die die vorgelesenen Texte und die anschließenden Diskussionen darüber tatsächlich in Echtzeit kommentiert.

---

30 Margarete Stokowski: »Auf Himmel reimt sich ja sonst nichts«. In: *Spiegel Online.* https://www.spiegel.de/kultur/till-lindemann-und-sein-gedicht-auf-himmel-reimt-sich-ja-sonst-nichts-kolumne-a-041e47bd-9f56-4869-be38-36833307574b, 2020 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

31 Franzen: »Everyone«, S. 14f.

32 Carolin Amlinger: »Kulturelle Sortiermaschinen«. In: *die tageszeitung* (23.08.2021).

Es erscheint vor dem Hintergrund dieser Wandelerscheinungen angemessen, den Begriff des Feuilletons noch einmal zu erweitern, indem man die öffentliche Debatte über die kulturjournalistischen Gegenstände miteinschließt. Was in den Sozialen Medien, auf Rezensions- und Social-Reading-Plattformen oder in den Nutzerkommentaren stattfindet, ist im Wesentlichen *feuilletonistische Kommunikation*. Es handelt sich um einen vitalen Austausch über Kunst und Kultur, der die institutionalisierten Formen des Feuilletons meistens – affirmativ oder kritisch – miteinschließt. In jedem Fall handelt es sich bei professioneller und nicht-professioneller ästhetischer Kommunikation nicht mehr um getrennte Sphären. Das Feuilleton hat das Publikum entdeckt, das Publikum allerdings auch das Feuilleton.

Diese Entwicklung hat eine Form von diskursiver Energie freigesetzt, die Praktiken und Machtverhältnisse im Kulturbetrieb irritiert. Es ist kaum verwunderlich, dass dieser Vorgang sowohl als bereichernd als auch als bedrohlich wahrgenommen wird. Ijoma Mangold schrieb 2015 in der *Zeit* einen Artikel, in dem Facebook als »Spielwiese des Denkens« bezeichnet wurde. Der Text zeichnet ein ausgesprochen affirmatives Bild des intellektuellen Austausches auf der Plattform. Debatten in Zeitungen wirkten, schreibt Mangold, zunehmend ermüdend auf ihn: »Aber sowie dieselbe Debatte in den verschiedensten Facebook-Teilöffentlichkeiten nachbearbeitet, fortgeschrieben, durchargumentiert, variiert und entgrenzt wird, wache ich wieder auf und fange Feuer.«[33] Was hier beschrieben wird, ist eine feuilletonistische Teilöffentlichkeit, in der die Diskussionen, die in kulturjournalistischen Texten angestoßen werden, auf eine Art weiterlaufen, die dem Diskurs eine neue Form von Dynamik verleiht.

Auf dieses Lob der digitalen Öffentlichkeit folgte kurz danach eine Replik, ebenfalls in der *Zeit*, in der Ulrich Greiner seinen Kollegen streng zur Ordnung rief. Er solle den Kernbereich journalistischer Tätigkeit nicht mit dem immer dichter werdenden »Meinungsgestöber« im Netz in Verbindung bringen. Sein eigener Mitteilungsdrang, schreibt Greiner, bleibe »hinter dem der Netzinsassen weit zurück«.[34] Das was Mangold beschreibe, gleiche eher einer alkoholgeschwängerten Geselligkeit: »Bei solchen Faseleien probiert man Sätze aus, zieht sich Meinungen an und guckt, wie man darin aussieht.«[35]

---

33 Ijoma Mangold: »Die Spielwiese des Denkens«. In: *Die Zeit* (23.04.2015).

34 Ulrich Greiner: »Viel Lärm um nichts«. In: *Die Zeit* (29.04.2015).

35 Ebd.

Damit sind zwei repräsentative Haltungen zum Einfluss der digitalen Öffentlichkeit auf den Kulturjournalismus der Gegenwart zum Ausdruck gebracht. Beide betonen die Dynamik und Unkontrolliertheit dieser Kommunikation, kommen jedoch zu sehr unterschiedlichen Einschätzungen. In der Rückschau kann man aber feststellen, dass Mangold recht behalten hat: Die Diskussion auf Facebook und in den anderen Sozialen Medien erscheint als Fortsetzung des Feuilletons mit anderen Mitteln. Diese diskursive Erweiterung verstärkt allerdings auch den Eindruck der Beschleunigung und Flüchtigkeit. Die Diskussionen zu den Artikeln finden versprengt in einer unübersichtlichen Öffentlichkeit und Semi-Öffentlichkeit statt, die man oft nur erleben kann, wenn man unmittelbar vor Ort ist. In der neuen Inklusivität des Dabeiseinkönnens schwingt die neue Exklusivität des Dabeiseinmüssens mit. Nicht umsonst bezeichnet Ijoma Mangold die Facebookdiskussionen als »Backstagebereich der gedruckten Zeitungswelt«.[36]

Ein weiterer Faktor, der das Aktualitätsregime des Feuilletons betrifft, ist die Tatsache, dass Debattenereignisse durch die Digitalisierung eine Sichtbarkeit gewonnen haben, die den Eindruck von Aktualität verstärkt. Früher fanden Debatten im publizistischen Rahmen eines Mediensystems statt, das auf einer mehr oder weniger klar umrissenen Raumstruktur beruhte. Die Öffentlichkeit dieses Feuilletons war in gewisser Hinsicht unsichtbar, als Konstrukt eines Kollektivs von Zuschauer*innen, die den Schlagabtausch zwischen den Akteuren in den Zeitungen konsumierten und wohl auch kommentierten – aber diese Form der aktiven Rezeption hatte kaum Sichtbarkeit.

Das ist heute anders. Die Digitalisierung macht es möglich, dass Diskussionen über Artikel und Kontroversen, die früher am Telefon, im Café, in der Kneipe, im Seminar geführt wurden, sichtbar werden, in Tweets, in Nutzerkommentaren oder Facebookdiskussionen. Auch dabei handelt es sich um eine sehr selektive Auswahl an Kommentator*innen, die in keiner Weise repräsentativ für das gesamte Publikum sind. Allerdings entsteht gerade durch die Unmittelbarkeit, mit der diese Kommentartätigkeit oft stattfindet, durch die Geschwindigkeit und formale Alltagssprachlichkeit, ein Eindruck von authentischer Öffentlichkeit, die als Indikator für die Aktualität eines Ereignisses verwendet werden kann. Dieser Eindruck wird verstärkt durch das neue metrische Regime der Aktualität, das die Relevanz eines Artikels und damit natürlich auch des Themas an den Klickzahlen ablesbar macht.

36 Mangold: »Die Spielwiese des Denkens«.

Klickzahlen und Kommentare werden durch konfliktreiche Themen, die anschlussfähig an bereits etablierte Kontroversen sind, herausgefordert. Die Sozialen Medien verstärken eine Aufmerksamkeitsökonomie, die auf Konflikt angelegt ist. Im Kulturjournalismus wird dadurch eine Tendenz verstärkt, die bereits vordigital eine große Rolle spielte: Die Ausweitung des Debattenfeuilletons, das zum einen in politische Diskussionen eingreift, das zum anderen aber auch Diskussionen über kulturelle Streitfragen sucht.[37] Aufmerksamkeitsökonomisch erscheint Debattenfeuilleton unmittelbar lukrativer als etwa das klassische Rezensionsfeuilleton.

Die Medienkonkurrenz der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts hat dazu geführt, dass die Autorität klassischer Bildungsgüter aufgeweicht wurde. Aufgeweicht wurde damit auch die Hierarchie der kulturellen Gegenstände, die mit Dichotomien wie ›high‹ und ›low‹ oder E- und U-Kunst assoziiert wird. Wie etwa Jay Bolter in seinem Buch *Digital Plenitude. The Decline of Elite Culture and the Rise of New Media* (2019) zeigt, hat der Aufstieg neuer Medien zu einer neuen Unübersichtlichkeit geführt, die im Bereich der Milieus, die ihren sozialen Status auf dem Konsum ›hochkultureller‹ Artefakte aufbaut, für einige Nervosität sorgte.

Das betrifft auch etablierte Feuilletons. Es erscheint vor diesem Hintergrund plausibel, davon auszugehen, dass die Tendenzen, die ein Debattenereignis hervorbringen, gestärkt werden, während Formate, die weniger Kommentare und Klicks erzeugen, marginalisiert werden. Das lässt sich etwa an dem hohen Aufkommen an Literaturdebatten in den letzten Jahren ablesen. Dazu gehört nicht nur der Streit um den Nobelpreis für Peter Handke, die Debatte über die Gedichte Till Lindemanns, oder die Kontroverse über Takis Würgers *Stella*. Andere Beispiele wären das Ereignis der erfundenen Zitate eines realen Politikers in Robert Menasses Roman *Die Hauptstadt* (2017), die Diskussion über den angeblichen Sexismus in Eugen Gomringers Gedicht *Avenidas* (2017) oder über den Roman *American Dirt* (2020) von Janine Cummings, dem unangemessene kulturelle Aneignung vorgeworfen wurde.[38]

37 Gustav Seibt schrieb bereits 1998 in seinem Essay »Strukturveränderungen in der kulturellen Öffentlichkeit«. In: *Merkur* 52 (August 1998), S. 731-766, hier S. 731: »Doch noch immer sind der Ruhm des Feuilletons seine Debatten, Auseinandersetzungen, die sich seit dem Historikerstreit mehr um Geschichte und Politik drehen als um Kunst und ästhetische Fragen. Künstlerisch sind allenfalls die Anlässe, doch der Ehrgeiz des Feuilletons zielt auf Höheres. Es fühlt sich als Macht, und im gesellschaftlichen Spiel um Einfluß und Prestige will es der vornehmste und schlaueste Teilnehmer sein.«

38 Vgl. Johannes Franzen: »Kann die das?« In: *die tageszeitung* (05.05.2020).

Die Liste ließe sich fortsetzen. Das hohe Aufkommen an Debatten erweckt den Eindruck, dass sich der Erfolg der feuilletonistischen Kommunikation mancher Medien an der Irritation oder der Intensität der Debatte bemisst, die in Sozialen Medien unmittelbar erzeugt wird. Gleichzeitig wird dieses transparente Resonanzkalkül oft verschleiert durch eine bewusst kritische Berichterstattung, die kulturkritisch auf die digitale Öffentlichkeit reagiert. Ein Beispiel dafür ist die Debatte um einen Text, den der Musikkritiker Helmut Mauró in der *Süddeutschen Zeitung* über den Pianisten Igor Levit geschrieben hat.

In diesem Text geht Mauró nicht nur mit den angeblichen musikalischen Defiziten Levits hart ins Gericht, sondern polemisiert auch gegen dessen politisches Engagement auf Twitter. Suggeriert wird, dass Levit einen Mangel an musikalischem Virtuosentum als »Twitter-Virtuose« kompensieren würde, der sich im Sinne eines »Sofa-Richtertum[s]« ein »opfermoralisch begründbares Recht auf Hass und Verleumdung« anmaße.[39] Maurós Text sorgte (kaum verwunderlich) seinerseits für harte Kritik, auch in den Sozialen Medien, wo viele Levit gegen die Vorwürfe verteidigten und darauf aufmerksam machten, die Kritik trage antisemitische Züge.

Diese Kritik wiederum provozierte feuilletonistische Gegenrede wie etwa einen Artikel in der *Zeit* von Christine Lemke-Matwey. Hier war von einer »toxische[n] Verquickung von Politischem und Ästhetischem« die Rede, allerdings nicht so sehr in Bezug auf Maurós Artikel, sondern vor allem in Bezug auf die Öffentlichkeit der Sozialen Medien: »Erschienen ist der Artikel in mittlerer SZ -Länge, gedruckt, auf Papier; die Reaktionen hingegen jazzten sich als Erstes bei Twitter hoch, auf je 280 Zeichen.« Die Autorin fühlte sich abgestoßen von der »alarmistischen Vernunft« auf Twitter, von einer »Gnadenlosigkeit der Reflexe«.[40]

Der Verdacht liegt nahe, dass Mauró und die Redaktion der *Süddeutschen Zeitung* darauf vorbereitet waren, dass die die Polemik gegen Levit und seinen Twittergebrauch für heftige Reaktionen sorgen würde. Die schockierte Überraschung in den Feuilletons auf diese heftige Reaktion erscheint vor diesem Hintergrund rätselhaft, verweist aber auf einen repräsentativen Prozess. Der etablierte Kulturjournalismus möchte an der digitalen Aufmerksamkeit partizipieren, ohne sich damit gemein zu machen.

---

39 Helmut Mauró: »Igor Levit ist müde«. In: *Süddeutsche Zeitung* (16.10.2020).

40 Christine Lemke-Matwey: »Haken und Ösen«. In: *Die Zeit* (22.10.2022).

Das Problem, das dabei entsteht, ist, dass diese antagonistische Haltung zu den Sozialen Medien zu einer Über- und Unterschätzung der neuen feuilletonistischen Öffentlichkeit führt. Die digitale Aufmerksamkeitsökonomie wird mit einer gewissen Hilflosigkeit bewirtschaftet, die vor allem bewirkt, dass die Ereignishaftigkeit des Feuilletons immer mehr der Ereignishaftigkeit politischer Berichterstattung angeglichen wird, dem Aktualitätsregime der Tagespresse. Das läuft darauf hinaus, dass Debatte zum Dauerzustand des Kulturjournalismus wird.

Diese teilweise hilflosen Reaktionen auf das Aktualisierungsregime der Digitalisierung sind vor allem Ausdruck einer Überreaktion. Es wird sich zeigen, ob das Feuilleton die hohe Frequenz an Debattenereignissen aufrechterhalten kann und wie man sich insgesamt auf den neuen Strukturwandel der Öffentlichkeit einstellen wird. Zu hoffen wäre, dass sich nach und nach auch eine gewisse Gelassenheit einstellt, die es möglich macht, sich produktiv auf die neue kulturelle Gegenwart und ihre Relevanzkriterien einzulassen, ohne dabei die konstitutive Langsamkeit des Kulturjournalismus vollkommen aufzugeben.

Von Analog bis Zeit
Fast ein Abécédaire mit Juan S. Guse

Juan S. Guse

Juan S. Guse, geboren 1986, ist Autor und Soziologe. Seine Bücher erscheinen bei S. Fischer; zunächst Lärm & Wälder *(2015), zuletzt der Roman* Miami Punk *(2019), der 2022 als Spin-Off-Hörspiel-Pen-&-Paper-Ding weitergeführt wird.* Miami Punk *rückt thematisch Videospiele in den Fokus und wurde durch diverse Twitter-Accounts und durch eine Website mit zusätzlichen Texten erweitert. Das Abécédaire basiert auf zwei Gesprächen mit Guse, die im Kontext des DFG-Projekts »Schreibweisen der Gegenwart. Zeitreflexion und literarische Verfahren nach der Digitalisierung« geführt wurden. Das erste dieser Gespräche ist zugleich die achte Folge des Schreibweisen-Podcasts, der von Magdalena Pflock und Elias Kreuzmair moderiert wird.*[1] *Das zweite Gespräch, das mit einer Lesung kombiniert war, bildete den Abschluss der Tagung »Soziale Medien. Schreibweisen der Gegenwart nach der Digitalisierung« (8.-10. Juli 2021).*[2] *Da aus Anlass des Bandes, der die Beiträge zu dieser Tagung dokumentiert, aus zwei Gesprächen ein Text wurde, erschien das Abécédaire als geeignete Form für die Transformation ins Schriftliche.*

Analog

Analoge Medien, das heißt solche Medien, durch die kein Strom fließt, sind bei mir alle wegrationalisiert worden – mit Ausnahme von Büchern. Sonst

1 Diese und weitere Folgen des Podcasts sind abzurufen unter o.V.: »Schreibweisen-Podcast«. In: *DFG-Projekt »Schreibweisen der Gegenwart«*. https://germanistik.uni-greifswald.de/institut/arbeitsbereiche/neuere-deutsche-literatur/dfg-projekt-schreibweisen-der-gegenwart/schreibweisen-podcast/, o.J. [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

2 Abzurufen unter o.V.: »Lesung und Gespräch mit dem Autor Juan S. Guse«. In: *Alfried Krupp Wissenschaftskolleg Greifswald Mediathek*. https://www.wiko-greifswald.de/mediathek/beitrag/n/oeffentliche-lesung-und-gespraech-mit-dem-autor-juan-s-guse/, 2021 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

läuft alles über mein Handy oder meinen Rechner. Notizen, Fotos usw. speichere ich auf dem Handy und verschiebe sie von dort in das Ordnersystem (–> Ordnersystem, Dokumente), das ich zum jeweiligen Buch angelegt habe.

Beobachtung
Alle Texte, die ich anfange, marschieren mit einem relativ klaren Interesse los. In der soziologischen Arbeit wäre das die Fragestellung, die sich dann in Forschungsfragen gliedert. Im Grunde ist das auch mein Modus für Literatur. Ich habe nicht zuerst die Figuren und denke mir: »Eine Pilotin gefangen auf einer Insel mit sprechenden Schlangen, interessant, da muss ich was daraus machen.« Ich habe erst die Fragestellung, zum Beispiel: Wer sind die Menschen, die denken, sie können mit Schlangen sprechen? In diesem Sinn ist mein Verfahren der Gegenwartsbeobachtung in Literatur und Soziologie doch sehr ähnlich (–> Wissenschaft/Literatur).

Computerspiele
Computerspiele können sehr gut organisiert und verlässlich Anerkennung ausschütten in kleinen Dosen – wie eine Slot Machine. Deswegen machen sie Spaß. Gerade für die Entwickler*innen von Open-World-Computerspielen ist das eine große Herausforderung. Wenn man sich zumindest in einem gewissen Maß frei bewegen kann, ist es relativ schwierig diese Erfolgserlebnisse zu dosieren. Auch dafür gibt es aber bestimmte Gesetzmäßigkeiten. Zum Beispiel: Alle vierzig Sekunden muss man etwas entdecken. Irgendein NPC, der da herumläuft, irgendein Bär, der da in die Ecke kackt. Irgendetwas, das kurz Aufmerksamkeit und Zufriedenheit herstellt. Das ist auf der abstraktesten Ebene, was mich bei *Miami Punk* an Computerspielen interessiert hat. Neben dieser Ebene könnte man aber auch über meine Biografie reden, über das Schreiben von Computerspielen als Kunst. Außerdem erzählt selbst das dümmste Spiel etwas über Gesellschaft, über die Kulturindustrie, über die Produktionsbedingungen und bestimmte Topoi, die inhaltlich durchexerziert werden. Selbst wenn man sich so etwas wie *Age of Empires* daraufhin anguckt, wie dort Fortschritt erzählt wird, gibt es einerseits die Behauptung, dass man hier verschiedene Zivilisationen durchspielen kann, andererseits ein klassisch-europäisches Fortschrittsnarrativ und man kommt nur über das Handeln von Gütern voran. Letztlich ist das ein monokulturelles Erzählen über den Aufbau von Gesellschaft. Es kommen etwa keine Gesellschaften vor, die kein Geld kannten.

Counter Strike 1.6

Der Handlungsstrang um das *Counter Strike 1.6*-Team in *Miami Punk* wird von einer permanenten ästhetisierenden Reflexion über das Spiel selbst begleitet. Das passiert in so einem David Foster Wallace-Gestus. So wie Foster Wallace über Roger Federer schreibt, wird dort über *Counter Strike* geschrieben. Die besondere Situation, in der sich dieses Team befindet ist, dass der organisierte soziale Aspekt des Spiels wegbricht. Dem Spiel wird privatwirtschaftlich der Hahn abgedreht, weil es zu alt ist. Was bleibt, ist nur noch die informell-kulturelle soziale Aspekt. Diese Gruppe will den ästhetischen Wert des Spiels mit aller Gewalt hervorkehren. Der Erzähler, der über das Spiel und die Spielstrategien spricht, fährt ein solch krasses Rüstzeug auf, um Schönheit in dieses Spiel zu bringen, wobei man wie gesagt diskutieren könnte, ob diese Schönheit überhaupt da ist. Man merkt aber, dass das ein kollektiver Versuch ist. Im Roman gibt es zahlreiche Fachzeitschriften und Journals, in denen eine intellektuelle Diskussion über das Spiel geführt wird. In dieser Diskussion wird klar, dass das Spiel nicht weggeht, sondern für immer bleibt, während zugleich auf organisationaler Ebene dem Spiel die Grundlage entzogen wird.

Dokumente

Meine Bücher haben jeweils ihre eigenen technologischen Gesetzmäßigkeiten, aber es gibt immer drei Hauptdokumente. Das eine ist das eigentliche Manuskript, das andere ist ein gigantisches Zitatdokument. Ich nehme mir immer vor, mit Citavi zu arbeiten, mache das dann aber doch nie. Das dritte ist das Exceldokument, das der Übersicht dient. Gerade bei *Miami Punk* habe ich das gebraucht, weil es so ein großes Figurenpersonal hat.

Elend der Welt, das

»Das Elend der Welt« ist das wichtigste der Computerspiele (–> Computerspiele) in *Miami Punk*. Es versucht, die Trennung von realer Gesellschaft und der fiktiven Spielgesellschaft aufzuheben, indem sich die Welten gegenseitig infiltrieren. Das Programm verschafft sich Zugriff zum Rechner und dann erhält man in der Realität Anrufe oder E-Mails von Figuren in der Welt. Zugleich generiert das Spiel auch Figuren aus der realen Welt. Man hat beispielsweise von seinen Eltern eine E-Mail bekommen mit einem Rezept für Kartoffelstampfer und dann kommen diese Kartoffelstampfer im Spiel vor. Letztlich Konzeptkunst.

Fiktionsabstandhalter
Die großen, schwarzen Enten in *Lärm und Wälder* zum Beispiel, die ungefähr so groß wie ein VW Golf oder ein Seat Ibiza sind, schaffen einen Abstand zur Wirklichkeit, der hoffentlich dazu beiträgt, dass sich die Rezeption nicht darauf beschränkt, den Text historisch auszulesen. Das konnte ich bei diesem Buch aber nicht verhindern. Die Enten waren offensichtlich zu wenig, weil die Leute das Buch immer noch so gelesen haben, als wäre es ein Tatsachenbericht über soziale Ungerechtigkeit in Lateinamerika im 21. Jahrhundert. Diese Lesart ist in Ordnung, es ist auch ein Funke Wahrheit drin. Mich interessieren aber eher höher geordnete Fragestellungen. Bei *Miami Punk* zum Beispiel: Wie geht gesellschaftliche Organisation und wie gehen Individuen mit dem Verlust von sinnstiftenden Strukturen um? Ich hätte dazu natürlich auch eine Erzählsituation wählen können wie den Zusammenbruch der Sowjetunion. Dann wäre das Buch aber darauf reduziert worden, auf Historisches, Momentanes, Situatives und nicht auf wiederkehrende Muster und Strukturen. Deswegen gibt es solche Fiktionsabstandshalter wie die Enten.

Gegenwart
Der Begriff tritt schnell in Konkurrenz zu so etwas wie Wirklichkeit oder Realität und man fragt sich, was geben sich diese Begriffe gegenseitig. Es ist ein nützlicher Begriff, so lange man nicht versucht, ihn zu genau festzunageln. Ich bin eigentlich ein Fan von trennscharfen Begriffen, aber bei Gegenwart finde ich gerade die Vagheit produktiv.

Glitches
Im Grunde ist die ganze Erzählsituation von *Miami Punk* ein einziger Glitch, der nicht weggeht. Der Stadt fehlt das Patch für den Glitch, aber sie versuchen die ganze Zeit, dieses Patch, unter anderem für die Abwesenheit des Atlantiks, zu erarbeiten. Das Erzählprinzip ist, dass etwas kaputt ist, aber noch bis zu einem gewissen Grad weiter funktioniert. Dieses Etwas stellt dann die deformierte, surreale Version der Wirklichkeit dar, die noch als solche in ihrem Kern erahnbar ist. Der Glitch zeichnet sich in diesem Fall durch das Partielle aus. Es handelt sich nicht um den Zusammenbruch des Systems, sondern um den Zusammenbruch von Teilsystemen. Im Buch sind partielle Elemente von Normalität ausgehebelt oder nur noch Mutationen ihrer ›eigentlichen‹ Form und irgendwie geht es trotzdem weiter. Der semantisch-inhaltliche Wert des Glitches ist diese partielle Kaputtheit und der ästhetische Wert, verknüpft mit dem Inhaltlichen, ist diese Absurdität. Dass es einfach weitergeht, obwohl et-

was kaputt ist. Das ist das Prinzip des Buches: Ganz viele Sachen sind kaputt, aber ganz viele Sachen gehen auch weiter.

Hafen

Durch den Rückzug des Atlantiks gibt es in *Miami Punk* keine Arbeit mehr am Hafen. Die Leute beschließen aber trotzdem weiter dorthin zu gehen und dort zu arbeiten und zwar so viele, dass sie einfach Arbeit simulieren. Die Kranfahrerinnen können Kräne rumfahren, Container werden hin- und hergeschoben, Urlaubspläne gemacht. Es wird einfach Arbeit gespielt. Das ist ein Glitch zweiter Ordnung (–> Glitch) – der erste war die Abwesenheit des Meeres, der zweite ist das Verhalten.

Kunst

Für die Frage nach der Konstituierung oder Produktion von Sinn, die mich bei *Miami Punk* beschäftigt hat, bildet der Bereich der Arbeit eine zentrale Säule. Deswegen habe ich mich mit allen möglichen Formen von Arbeit beschäftigt. Mit wissenschaftlicher Arbeit, mit Care-Arbeit, mit handwerklicher Arbeit usw. – und dann kommt man auch irgendwann zur Kunst. Kunst steht unter kulturell besonders geprägten Vorzeichen, die besagen, dass sie erst einmal bedingungslos ist und nicht aus irgendwelchen monetären Interessen betrieben wird. Diese Vorzeichen beißen sich aber mit dem in uns eingeschriebenen Wunsch nach sozialer Anerkennung, für das, was wir tun. Deswegen sollte Kunstproduktion auf irgendeine Weise auch in *Miami Punk* verhandelt werden. Hier zeigt sich auf Mikroebene das Problem der Sinnkonstitution. Aus mehreren Gründen habe ich Videospiele (–> Computerspiele) als Beispiel gewählt. Einerseits sind Videospiele selbst Sinnstiftungsmaschinen, die ständig Belohnungen und Anerkennungen ausschütten, andererseits ist das Kollektive in der Entwicklung von Videospielen besonders. Der Kampf um Sinn und Anerkennung muss dann auch auf einer sozialen Ebene ausgetragen werden und nicht nur auf einer ästhetischen.

Literatur

Ich frage mich manchmal, warum ich Romane schreibe und nicht nur soziologisch arbeite (–> Wissenschaft/Literatur). Im Vergleich zur soziologischen Arbeit ist es im literarischen Bereich absolut normal, ein Scharlatan zu sein. Damit meine ich, dass man einfach Dinge nebeneinanderstellen kann, zwischen denen eigentlich ein argumentativer Link vonnöten wäre. Ein einfaches Beispiel aus *Lärm und Wälder*: Im Buch geht es viel um die Angst vor dem

Verlust von Kontrolle. Dieses Thema wird an verschiedenen Dingen durchexerziert: an *gated communities* als sozialstrukturelles Phänomen, aber auch an so etwas wie der isolationären Individualbewegung. Wenn man das alles in ein soziologisches Paper packen würde, würde man denken, der hat einen Schaden, weil er zu viel Derrida gelesen hat. Aber in der Literatur hat man die Freiheit *deus ex machina*-mäßig durch Fiktion in Relation zu setzen (–> Fiktionsabstandshalter).

Miami

Zuerst kam Armen Avanessians *Miamification* (2017), dann Joshua Groß' *Flexen in Miami* (2020) und eben *Miami Punk*. Jeder der Texte hat unterschiedliche Gründe, warum er in Miami spielt. Für mich erlaubt Miami die Loslösung von einem historischen Kontext. Ich habe nach einem Ort gesucht, der eine gewisse Ferne ausstrahlt. Was hat die Mehrzahl der Leute, die das Buch lesen werden, für ein Bild von Miami? Ein mediales, das sich vor allem irgendwelchen Beach-Geschichten oder Dokus über Drogenhandel in den 1970er Jahren speist. Es gibt also sowieso schon ein sehr ästhetisiertes Bild dieser Stadt, das nicht in ein Spannungsverhältnis mit eigenen Erfahrungen tritt, die man vielleicht von New York oder Amsterdam oder anderen Städten am Wasser hat. Denn es war relativ früh klar, dass ich ein Naturereignis nehmen würde, um gesamtgesellschaftlich etwas darzustellen. Deswegen habe ich nach Städten gesucht, die am Wasser liegen und dieses Mischverhältnis aus Nähe und Ferne haben. Tatsächlich wohnt eine Tante von mir in Miami und ich hätte dort auch hingehen können, habe das aber ganz bewusst nicht gemacht, um die Falle des Historischen zu umgehen. Meine eigene intensivste Auseinandersetzung mit Miami ist *GTA: Vice City* (–> Computerspiele).

Ordner

Neben meinen drei Dokumenten (–> Dokumente) zum Schreiben habe ich Ordnersysteme, in denen sich das Material zum Buch sammelt. Bei *Miami Punk* waren das zuerst Papers aus der Soziologie. Als ich dann realisiert habe, dass sich daraus eine Fragestellung ergibt, die ich beackern möchte, und diese Fragestellung sich am ehesten mit einem dicken Buch und einer großen Anzahl von Figuren beackern lässt, war das erste, dass ich angefangen habe zu schauen, wie andere Bücher gebaut sind, die so dick sind. Genreliteratur kann dieses *Worldbuilding* sehr gut. Ich bin dann diese Bücher durchgegangen und habe sie in Exceldokumente verwandelt. Ich habe die Kapitel eingeteilt, geschaut, wie kommen die Figuren da vor. Ich hatte ja keine Ahnung, wie man

das macht. In den ersten drei Monaten des Schreibens habe ich also viele Exceltabellen erstellt, die eine systematische Analyse von Büchern enthielten, die ich nachbauen wollte.

Queerness
In dieser Sache kommen ethische und ästhetische Fragen zusammen. Wenn wir wollen, dass wir eine gleichberechtigte mentale Repräsentation haben, dann muss das auch sprachlich dargestellt werden. Dann muss in *Miami Punk* von Kranfahrer*innen* die Rede sein. Bei *Counter Strike* hatte ich ähnliches überlegt. Wen interessiert, ob das Spiel in der Realität auf professioneller Ebene nur Männer spielen? Das ist für den Roman egal. Aber irgendwann habe ich dann die Entscheidung getroffen, dass eben nicht nur ein ideologisches Weltbild, das ich habe, durchexerziert werden soll, sondern die Fiktion auch ihren eigenen Stellenwert haben soll. Auch wenn ich immer wieder zwischen Femininum und Maskulinum wechsle, gibt es einige konservative Figuren, die das eben nicht tun. Die sprechen dann ganz gezielt nicht von Kranfahrer*innen*. Der ganze *Counter Strike*-Handlungsstrang steht mit einem eher konservativen Weltbild in Zusammenhang. Von daher ist die Queerness in diesem Handlungsstrang unterrepräsentiert, auch wenn sie in Form von Robin auf der anderen Seite sehr präsent ist.

Prozedurale Synthese
Eine prozedurale Version von *Pacman* beispielsweise wäre eine, in der sich die Wände immer anders generieren (–> Computerspiele). Man startet das Spiel und dann wird ein neues Level generiert. Bei komplexeren Spielen ist es dann so, dass sich die Welt immer neu aufbaut. Man geht in eine *dungeon* und die wird dann aus schon bestehenden *assets* oder Variablen zusammengesetzt. Diese Spiele unterscheiden sich dann noch einmal darin, wie geordnet oder ungeordnet diese Synthese ist und wie zufällig. Es geht um die Selbstgenerierung von Welt aus schon von den Macher*innen erstellten Elementen. Genau dieser Punkt stört Robin (–> Robin Green-Touré), weswegen sie »Das Elend der Welt« entwickeln will (–> Elend der Welt, das).

Robin Green-Touré (*Miami Punk*)
Im Zentrum von *Miami Punk* steht die Frage nach Sinn und Sinnstiftung. In der Figur Robin kommen in Bezug darauf mehrere Sachen zusammen. Da ist zum einen das Thema Arbeit. Sie sitzt als Informatikerin auf einem Posten, der zwar einigermaßen okay bezahlt wird, aber menschenverachtend blöd

und dämlich und sinnlos ist. Weil Robin aber nicht aus den besten Verhältnissen kommt, braucht sie aber auch diese Sicherheit, um ihrer eigentlichen beruflichen Leidenschaft nachzugehen, nämlich dem Schreiben von Videospielen (–> Computerspiele). In diesem Spannungsfeld ficht sie dann einen langen Kampf um Anerkennung und dann auch Sinnstiftung aus.

Schreiben

Ich habe meine Dateienordnung (–> Ordner), wie sie wahrscheinlich viele haben, aber ich habe sonst eigentlich nichts offen. Insofern ist mein Schreibsetting relativ klinisch. Ich verwurste relativ viel aus anderen Büchern, wie das viele machen, und da liegen immer zwei, drei neben dem Laptop. Wenn ich mal nicht weiterweiß, dann schreibe ich irgendwo ab. Das hilft meistens.

Spin Offs

Erst einmal gibt es ein Hörspiel zu *Miami Punk*, das bestimmte Pfade aus dem Buch fortsetzt. In diesem Hörspiel werden drei bestimmte Gruppierungen oder Orte innerhalb des Miami-Komplexes weitererzählt. Dazu gibt es eine Rahmenfiktion: Vier Menschen sitzen in einer Waldhütte in der Nähe von Salzgitter und spielen Pen & Papers von einem Autor, der David Decoil heißt. Decoil hat ganz viele längere Pen & Paper geschrieben, aber auch kürzere, sogenannte *single shot missions*, die man an einem Abend spielen kann. Drei davon werden in dieser Hütte gespielt. Nach und nach kommt heraus, warum die da sitzen, wer sie sind und warum der Erzähler diese Abende überhaupt organisiert hat. Dieses Pen & Paper wird man dann aber auch spielen können. Das, was die Leute im Hörspiel spielen, ist nur eine von unendlich möglichen Durchgängen des Pen & Paper. Am liebsten hätte ich das als ein kleines Büchlein mit einem 20er-Würfel, der wie bei einem Mickey-Mouse-Magazin außen angeklebt ist. Das Pen & Paper soll dann wiederum auch auf der Bühne gespielt werden.

Twitter

Miami Punk metastasiert auf mehreren Ebenen ins Internet. Es gab schon vor Erscheinen, 12 bis 15 Twitter-Accounts wie @Kai_Zink oder @KH_Sommer. Diese fiktiven Twitter-Accounts sind erst einmal scheinbar in unserer Welt verankert. Sie haben alle relativ banale Biographien, aber auch da ist der rote Faden, dass denen irgendetwas weggebrochen ist und sie gerade auf einer Suche sind, um das zu ersetzen. Kai Zink und Karl Heinz Sommer haben sich dann als am erfolgreichsten herausgestellt. Karl Heinz Sommer ist ein

pensionierter Lehrer, der anfängt, Videospiele zu spielen, um die Leere in seinem Alltag zu füllen. Seine Tweets haben am Ende so 70.000 bis 150.000 Leute gelesen. Kai Zink ist ein Hobby-Schiedsrichter, der in die USA gegangen ist, sich dann aber so verletzt hat, dass er nicht mehr Schiedsrichter sein konnte. Dadurch hat er so eine Sinnkrise bezüglich seines Auswanderns bekommen, dass er über Umwege den spiritualistischen Kongress im Rowdy-Yates-Komplex kennenlernt, der in *Miami Punk* eine zentrale Rolle spielt. An diesem Punkt wird langsam klar, dass das nicht unsere Welt ist, sondern eine andere. Der spiritualistische Kongress ist ein Container für Weltverschwörung, Esoterik, Geisteswissenschaft, Fake-Anthropologie etc. Kai Zink verliert sich dort und wird Anhänger einer Theorie, die sagt, dass die Welt nicht real ist, sondern nur ein Kunstwerk. Die Anhänger*innen gehen davon aus, dass wir alle nur Nebenfiguren in einem von höheren Wesen organisierten Kulturgut sind. Sie haben es sich zur Aufgabe gemacht, diese Theorie zu beweisen und versuchen Patterns und Motivketten festzustellen. Alles also, was man in den Literatur- oder Kunstwissenschaften macht. Eine der zentralen Säulen der Theorie ist zu sagen, jedes Kunstwerk hat extrem viele Nebenfiguren, die nur ganz marginal gerendert sind und nur ganz wenige Informationen haben und deswegen immer wieder auftauchen – wie NPCs in einem Videospiel (–> Computerspiel). Die haben dieselben Informationen, dieselben Bank-PINs, dieselben E-Mail-Adressen, dieselben Morgenroutinen etc. Kai Zink stößt dann auf den Account von Karl Heinz Sommer und versucht diesen zu überzeugen, dass sie beide eben nur solche Nebenfiguren sind, indem er ihn auf diese Details hinweist. Unter anderem darauf, dass alle Tweets, die die beiden jemals abgesetzt haben, mit denselben Buchstaben anfangen. Zink versucht Sommer klar zu machen, dass sie dieselbe Gruppe an Nebenfiguren sind. Er solle sich dem Kongress anschließen und sich eingestehen, dass er nicht real ist. Viele Accounts zu *Miami Punk*, auch Sommer und Zink, habe ich aber inzwischen gelöscht. Das war zwar interessant, aber auch viel zu anstrengend.

Verlage

Es ist sehr auffällig, wie sehr Verlage auf den Begriff ›Gegenwart‹ (–> Gegenwart) setzen. Ich habe mir einmal die Mühe gemacht und Verlagsvorschauen dahingehend durchgesehen, wo der Begriff in den Vorschautexten überall vorkommt. Wenn ich mich richtig erinnere, war das eine absurd hohe Zahl, ich glaube, er kam in etwa einem Drittel der Texte vor. Selbst wenn das ein his-

torischer Roman ist, heißt es »und erzählt dadurch von unserer Gegenwart«. Es gibt einen Fetisch des Gegenwartsbezugs in der Literaturbranche.

Wissenschaft/Literatur

Wenn ich wissenschaftlich schreibe, dann bin ich im Gegensatz zur literarischen Arbeit diszipliniert genug, mit Citavi zu arbeiten. Dadurch dass meine Dissertation in einem DFG-Projekt entstehen wird und ich dort in einen größeren Zusammenhang eingebunden bin, ist die Ausgangslage ganz anders als bei meinen Büchern, weil ich als Teil eines Kollektivs arbeite. Wir haben geteilte Ordner und dadurch, dass ich immer wieder auf Dinge warten muss, die die anderen erledigen, folgt die Arbeit einem anderen Rhythmus.

Zeit

Meine Schreibsituation variiert Tag für Tag, weil sie im Wechsel mit der Arbeit am Institut für Soziologie stattfindet. In der Regel ist das erste, was ich angehe, nachdem ich das Kind in die Krippe gebracht habe, mindestens eine Stunde nur Literatur zu machen. Ich muss mir meine Freiräume schaffen. Früher, bevor das Kind da war, bin ich immer relativ früh aufgestanden, so zwischen fünf und sechs, und konnte ›durchballern‹ bis zwölf. Dann war ich leer und bin in die Uni gegangen.

Zusammengestellt von Elias Kreuzmair

Social Gaming: Let's Plays und virtuelle Bühnen
Inszenierung einer medialen Form der Literatur in Computerspielphänomenen der Gegenwart

Dîlan Canan Çakir

»Hey all, Frankomatic here with another obscure game theatre for you«, so begrüßt der Let's Player Frank Grisi (alias Frankomatic) ab etwa 2006 auf YouTube am Anfang seiner Videos sein Publikum.[1] Es sind die Jahre, in denen die ersten Let's Play-Videos entstehen – vermutlich ist es kein Zufall, dass dies mit dem Gründungsjahr der Videoplattform YouTube zusammenfällt, deren Slogan »Broadcast yourself« lautet.[2] Bezeichnenderweise spricht der Streamer oder Vorspieler, der auf YouTube immer noch aktiv ist und mittlerweile auch auf Twitch streamt, bereits bei einem dieser frühen Let's Play-Videos vom Theater; seine Let's Play-Reihe betitelt er weiterhin mit »Obscure Game Theater« (OGT). Offenbar erscheint ihm seine Tätigkeit wie eine Performance auf einer Art virtuellen Bühne – schließlich spielt er einem (imaginierten) Publikum etwas vor.[3]

Im Folgenden soll es um dieses spezielle Social-Media-Phänomen der Let's Play-Videos im Kontext von Computerspielen als einer medialen Form von Literatur gehen. Anlass des folgenden Textes ist es, mit literaturwissenschaftlichem Interesse an ein Computerspielphänomen heranzutreten und über Literatur in verschiedenen medialen Instanziierungen nachzudenken. Dabei wird

1 Zitiert nach Judith Ackermann: »Einleitung: Phänomen Let's Play. Entstehung und wissenschaftliche Relevanz eines Remediatisierungsphänomens«. In: Dies. (Hg.): *Phänomen Let's Play-Video. Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns*. Wiesbaden 2017, S. 1-15, hier S. 8.

2 Vgl. ebd., S. 1-15.

3 Zum Publikum und Let's Player*innen siehe Jochen Venus: »Stilisierte Rezeption. Überlegungen zum epistemischen Status von Let's Play-Videos«. In: Ackermann (Hg.): *Phänomen Let's Play-Video*, S. 19-29, hier S. 28.

das Computerspiel als eine (und wohl die neueste) mediale Stufe der Literatur begriffen[4] und das Phänomen der Let's Play-Videos als inszenierte Literatur oder Kunst betrachtet, welches hier mit dramatischen Analyseprinzipien der Literaturwissenschaft zu greifen versucht wird. Dies ist auch als Reaktion auf die Game Studies zu betrachten, die in unterschiedlichen Kontexten und Konstellationen dazu auffordern, die Analysemethoden für Computerspiele immer wieder neu zu reflektieren und auch aus den ›traditionelleren‹ Fächern heraus über den wissenschaftlichen Umgang mit diesem ›neueren‹ und ›hybrideren‹ Medium nachzudenken. Dass es dabei sinnvoll ist, nicht nur auf die Unterschiede abzustellen, sondern auch Anknüpfungspunkte zu erörtern, hat die Filmwissenschaft (die sich ja noch vor den Game Studies mit der Theaterwissenschaft aus den Literaturwissenschaften emanzipiert hat) mit Blick auf Computerspiele vorgeführt.

Zunächst sollen Let's Play-Videos als Social-Media-Phänomen der Gegenwart beschrieben und in einem zweiten Schritt dramatische Elemente desselben erläutert werden. Ein besonderes Anliegen ist es, die sogenannte »Präsenzästhetik«[5] dieser Videos zu untersuchen. Dabei interessiert auch die Art und Weise der Rezeption und Inszenierung der Computerspiele in diesem Format. So werden etwa das Konzept der Immersion, die Betrachtung der Let's Plays als Paratext und die spezifischen Verfahren der Inszenierung des Computerspiels behandelt.

Social Media und Computerspiele

Unter den Social-Media-Plattformen gehören unter anderem diejenigen zu den populärsten, auf denen Computerspiele gestreamt werden, wie etwa Twitch, Discord, Roblox oder Youtube.[6] Ein Grund mag vor allem darin

4 Vgl. Dîlan C. Çakir/Anna Kinder/Sandra Richter: »Computerspiele und Literatur. Schnittmengen, Unterschiede und offene Fragen«. In: Hannes Bajohr/Annette Gilbert (Hg.): *Digitale Literatur II.* Sonderband *Text+Kritik*. München 2021, S. 77-88.

5 Serjoscha Wiemer: »Zeit«. In: Benjamin Beil u.a. (Hg.): *Game Studies*. Wiesbaden 2018, S. 27-45, hier S. 30.

6 Vgl. z.B. Ingo Fiedler/Anet Lennart/Fred Steinmetz: *Die Konvergenz von Gaming und Gambling: Eine angebotsseitige Marktanalyse mit rechtspolitischen Empfehlungen*. Wiesbaden 2018, hier S. 58. Oder vgl. Cord Schmidt: »The next Social, oder: Gaming als die Evolution der sozialen Netzwerke«. In: *hy*. https://hy.co/2021/07/21/the-next-social

liegen, dass Computerspiele neue digitale Kommunikations- und Partizipationswege eröffnen: »Weil Games schon ihrem Wesen nach digital sind, sind auch die Kulturpraxen und Kommunikationswege der Communitys vorrangig digital organisiert.«[7]

Computerspiele, die Gegenwart und Social Media hängen also ganz wesentlich miteinander zusammen. »The fact that new communication media have always produced new possibilities for cultural evaluation, analysis, and participation is particularly true of digital games.«[8] Es zeige sich in gewisser Weise, »dass durch die zunehmende Mediatisierung von Alltag und Kultur die Möglichkeiten einer Partizipation in und an Medienangeboten sprunghaft zugenommen haben […] anders formuliert: der ›Boom‹ der Participatory Culture ist eng an die Entstehung einer Network Culture […] gekoppelt«.[9]

Erst allmählich werden Let's Play-Videos auch in wissenschaftlichen Untersuchungen relevant.[10] Jüngst möchte man dieses Desiderat beispielsweise in einer Sommerschule mit dem Titel »Social Gaming« (Konstanz/Utrecht 2022) angehen und sich dem Phänomen in einem interdisziplinären Setting nähern.[11] Dass der »epiphänomenale Status« für diese Videos nicht ge-

-oder-gaming-als-die-evolution-der-sozialen-netzwerke/, 2021 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

7 Benjamin Strobel: »Communitys«. In: Olaf Zimmermann/Felix Falk (Hg.): *Handbuch Gameskultur. Über die Kulturwelten von Games*. Berlin 2020, S. 145-150, hier S. 145.

8 Benjamin Beil/Gundolf S. Freyermuth/Hanns Christian Schmidt: »Preface and Acknowledgements«. In: Benjamin Beil u.a. (Hg.): *Paratextualizing Games. Investigations on the Paraphernalia and Peripheries of Play*. Bielefeld 2021, S. 9-12, hier S. 9.

9 Benjamin Beil: »Partizipation«. In: Beil u.a. (Hg.): Game Studies, S. 285-299, hier S. 285. Möglicherweise »stellt die Game Modding-Szene zweifelsohne eine der aktivsten zeitgenössischen partizipativen Medienkulturen dar« (ebd., S. 287).

10 Vgl. Ackermann: »Einleitung«, S. 2. Für weitere Forschungshinweise siehe: Xenia Zeiler: »Researching Let's Play Gaming Videos as Gamevironments«. In: Eetu Mäkelä u.a. (Hg.): *Digital Humanities in the Nordic Countries*. Aachen 2018, S. 334-340. Zu Vorschlägen für die wissenschaftliche Analyse und Archivierung von Let's Plays: Kerstin Radde-Antweiler/Xenia Zeiler: »Methods for Analyzing Let's Plays. Context Analysis for Gaming Videos on YouTube«. In: *Gameviroments* 2 (2015), S. 100-139. Eine der frühen Texte ist: Jochen Venus: »The Clash of Mediatization. ›Let's Play‹-Videos und der Mythos des Computerspiels«. In: *Pop. Kultur und Kritik* 1 (2012), S. 43-47.

11 Vgl. o.V. »Summer School: Social Gaming. Social Gaming: From Cooperation in (Online) Gaming to Game Co-Creation«. In: *Serious Gaming*. Universität Konstanz. https://seriousgamingkn.wordpress.com/summer-school/, 2022 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

rechtfertigt ist,[12] wird mittlerweile mit Bezug auf verschiedene Aspekte der Videos betont – im deutschsprachigen Raum spätestens seit Computerspiele auch vom Kulturrat offiziell als Kulturgut gewürdigt werden.[13] Insgesamt sind Feststellungen wie die folgende nunmehr zum redundanten Topos geworden: »Although it is frequently represented as a subcultural activity, in recent decades gaming has established itself as a significant force in popular culture. The game industry is now worth billions of dollars each year […].«[14] Das gilt auch für diejenigen Social-Media-Plattformen, die für das Computerspielen von Bedeutung sind.

Explikation und alternative Begriffe

Definiert werden Let's Plays etwa wie folgt:

> Let's Play-Videos sind Videomitschnitte von Computerspielsitzungen, die mit einem Voice-over-Kommentar der spielenden Person unterlegt sind. Zumeist wird der gesamte Spieldurchlauf in mehreren Teilen präsentiert. Let's Play-Videos zeigen die audiovisuelle Form eines Computerspiels und lassen zugleich eine Person hörbar werden, die in einer Art Thinking-aloud-Test ihre Wahrnehmungen und Assoziationen während des Spielens schildert.[15]

Je nach Schwerpunkt oder Explikationsversuch wurden auch schon alternative Begriffe zu Let's Plays vorgeschlagen, zum Beispiel mit Blick auf verschiedene Arten der Publikumsadressierung oder -involvierung[16] etwa »Audience Gaming«,[17] »›Live Stream Gaming‹«[18] oder »tandem play«.[19] Denn,

---

12 Venus: »The Clash of Mediatization«, S. 46.

13 O.V.: »Kulturgut Computerspiele. Computerspielemuseum und Deutscher Kulturrat«. In: Deutscher Kulturrat. https://www.kulturrat.de/presse/pressemitteilung/kulturgut-computerspiele-2/, 2017 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

14 Catherine Burwell/Thomas Miller: »Let's Play. Exploring Literacy Practices in an Emerging Videogame Paratext«. In: *E-Learning and Digital Media* 13/3-4 (2016), S. 109-125, hier S. 110.

15 Venus: »Stilisierte Rezeption«, S. 24.

16 Vgl. Rüdiger Brandis/Can Mert Bozkurt: »Player Agency in Audience Gaming«. In: Beil u.a. (Hg.): *Paratextualizing Games*, S. 165-180, hier S. 175.

17 Ebd., S. 165 (zur Definition siehe ebd., S. 166).

18 Ebd.

19 Rainforest Scully-Blaker/Jason Begy/Mia Consalvo/Sarah Ganzon: »Playing along and Playing for on Twitch. Livestreaming from Tandem Play to Performance«. In: *Proceed-*

wie so oft, wenn es um Begriffsbestimmungen in den Wissenschaften geht, erscheint auch der Begriff ›Let's Play‹ paradox, schließlich spielen die Zuschauer*innen ja nicht selbst.[20] Neben ›Social Gaming‹ stößt man so auch auf die Bezeichnung ›Asocial Gaming‹.[21] Wenn man so will, hat man es mit einem »kooperative[n] Nicht-Spielen« zu tun.[22] Als treffender erscheint auch die Bezeichnung »watch me play«.[23] »The content, purpose and platforms for LPs [Let's Plays] are as diverse as games themselves.«[24] Präziser werden die Autor*innen, die von »Audience Participation Games« sprechen,[25] wobei es ihnen darum geht, dass die Zuschauer*innen nicht nur zuschauen, sondern aktiv am Spielgeschehen teilhaben – damit machen sie einen Unterschied zwischen Let's Plays, die eine synchrone und asynchrone Partizipation am Vorgespielten erlauben. Nur bei den synchronen Let's Plays etwa kann die vorspielende Person beeinflusst werden und nur in dieser Präsenz gibt es ein gegenseitiges Bewusstsein von der Anwesenheit des anderen.[26] Nur bei der synchronen Version funktionieren insofern Formate, in denen das Publikum im Spiel aktiv werden kann.[27] Teilweise gehören diese Interaktionen dann zur Narration, die die spielende Person inszeniert, etwa wenn sie das Publikum direkt einbezieht.[28] Im vorliegenden Beitrag interessieren solche Let's Plays, die ein Livepublikum adressieren und »whose characteristics are syn-

ings of the Hawaii International Conference on System Sciences. Waikoloa Village 2017, S. 2026-2035, hier S. 2026.

20 Vgl. Ackermann: »Einleitung«, S. 1.

21 Vgl. Mathias Fuchs: »Interpassives Spielen«. In: Ackermann (Hg.): *Phänomen Let´s Play-Video*, S. 31-41, hier S. 34, hier S. 34.

22 Tim Othold: »Let's Not Play. Kooperatives Nicht-Spielen«. In: Ackermann (Hg.): *Phänomen Let´s Play-Video*, S. 43-53, hier S. 51.

23 Vgl. Heiko Kirschner/Paul Eisewicht: »Spielende und ihr Publikum. Unterhaltungsorientierte Darstellungen des Spielens auf Online-Videoplattformen«. In: Ackermann (Hg.): *Phänomen Let´s Play-Video*, S. 133-144, hier S. 137.

24 Burwell/Miller: »Let's Play«, S. 110.

25 Joseph Seering/Saiph Savage/Michael Eagle/Joshua Churchin/Rachel Moeller/Jeffrey P. Bigham/Jessica Hammer: »Audience Participation Games. Blurring the Line Between Player and Spectator«. In: Oli Mival (Hg.): *Proceedings of the 2017 Conference on Designing Interactive Systems*. Edinburgh 2017, S. 429-440, hier S. 430.

26 Vgl. ebd.

27 Vgl. ebd., S. 435.

28 Vgl. ebd., S. 437.

chronicity and currentness«.[29] Für das Computerspielen wird im Allgemeinen der Bezug zur Gegenwart betont und eine »Präsenzästhetik«,[30] wie sie Wiemer für das Computerspiel formuliert, ist gerade für Let's Plays evident: »Ein wichtiges Merkmal der Aktionsorientierung im Videospiel ist die Betonung der Gegenwart der Spielsituation.«[31] Das eigentliche Spiel erfahre man als spielende Person nur in Echtzeit und auch das Let's Play, wenn es eine aktive Teilnahme in Echtzeit geben soll, funktioniere nur wenn spielende und zuschauende Person gemeinsam präsent sind – zumindest virtuell.

Dramatische Elemente in Computerspielen und Let's Play-Videos

Computerspiele sind in Hinblick auf literaturwissenschaftliche Aspekte seit ihrer Entstehung schwerpunktmäßig mit narratologischen Methoden untersucht worden (man denke an den sogenannten Gründungsmythos der Game Studies, die aus dem Streit der Narratolog*innen und Ludolog*innen entsprungen seien). Dass Computerspiele und insbesondere die hier fokussierten Let's Plays auch wesentliche dramatische Elemente enthalten, wird erst allmählich verstärkt betont. Das Schauspiel ist bereits in einem der früheren (und in den Game Studies kanonisch gewordenen) Texte, *Les jeux et les hommes* (1958) von Roger Caillois, Teil von dessen Kernthese (siehe *mimicry*[32]). Interessanterweise wird dort schon quasi das Let's Play-Phänomen angedeutet, wenn es heißt: »Jeder agôn [also Wettkampf] ist für alle, die nicht selbst an ihm teilnehmen, ein Schauspiel.«[33] Dem eigentlich aktiven Computerspielen steht im Let's Play-Stream eine Passivität gegenüber: »video games are traditionally active but spectatorship brings an element of passivity, whereas television is traditionally passive but interactive television brings an element of activity.«[34]

---

29 Riccardo Fassone: »Game and Watch. Machinimas, Let's Plays, Streams, and the Linearization of Digital Play«. In: Michael Fuchs/Jeff Thoss (Hg.): *Intermedia Games – Games Inter Media. Video Games and Intermediality.* New York 2019, S. 135-152, hier S. 141.

30 Wiemer: »Zeit«, S. 30.

31 Ebd.

32 Vgl. Roger Caillois: *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*. München/Wien 1964, S. 27.

33 Ebd., S. 30.

34 Thomas Smith/Marianna Obrist/Peter Wright: »Live-Streaming Changes the (Video) Game«. In: Paolo Paolini (Hg.): *Proceedings of the 11th European Conference on Interactive TV and Video*. Como 2013, S. 131-138, hier S. 131. Und vgl. ebd., S. 137.

Durch Let's Plays gibt es für das Computerspielen nun also »not only a player experience but also a viewer experience«.[35] In den Game Studies gilt deswegen der Appell »to take spectatorship into consideration as an essential part of a great number of play practices«,[36] und zwar vor allem, weil zur Gamingkultur ganz wesentlich auch der Konsum von Computerspiel-Livestreams und -Videos auf verschiedenen Plattformen und aus unterschiedlichen Anlässen gehört: »Watching someone play a video game is, now more than ever, an accepted way of participating in game culture […].«[37] Die Videos sind eben nicht nur »[a] great marketing tool«,[38] Hilfe vor einer Kaufentscheidung oder als »einfache Informationsquellen zu komplexen Spielen und einer Flut von Veröffentlichungen« zu verstehen, sondern eben auch Orte für »soziale Anschlusskommunikation«.[39]

Das Verhältnis von Bühnen und Let's Plays wurde bereits zu formulieren versucht[40] und Studien zu dieser Fragestellung werden zunehmend publiziert. Die Theaterwissenschaft ist stellenweise jedoch skeptisch und spricht vom »inflationären Gebrauch[…] der Metapher« *Theater*,[41] an der man sich bezüglich digitaler Medien wiederholt bediene. Dabei zeigt gerade dieser wohl häufig anzutreffende methodische oder theoretische Anschluss an das Theater, beziehungsweise das Drama, dass wesentliche Merkmale derselben auch die *neuen* Medien charakterisieren. Die Assoziationsketten entstehen relativ intuitiv, es sind in der Regel die Figuren, das Publikum, die Inszenierung oder der (Internet)Auftritt, über die eine Verbindung zum Theater oder Drama hergestellt wird, ohne dass etwa das Computerspielphänomen der Let's Play-Videos aktiv Theaterkonventionen nachzuahmen scheint. Die Streamer*innen inszenieren jedoch etwas, denn eine der Minimaldefinitionen von Inszenierung ist die intendierte Absicht, etwas darzustellen.[42] Besonders die

35 Ebd., S. 131.

36 Fassone: »Game and Watch«, S. 147.

37 Ebd.

38 Burwell/Miller: »Let's Play«, S. 119.

39 Jeffrey Wimmer: »Erfahrenen Gamern sozusagen über die Schulter schauen. Eine Interviewstudie deutscher YouTube-NutzerInnen zu Let's Play-Videos«. In: Ackermann (Hg.): *Phänomen Let´s Play-Video*, S. 147-160, hier S. 158.

40 Vgl. Vera Marie Rodewald: »Die Lust am Vorspielen. Zur theatralen Inszenierung des Computerspielens«. In: Ackermann (Hg.): *Phänomen Let's Play-Video*, S. 105-117.

41 Ulf Otto: *Internetauftritte. Eine Theatergeschichte der neuen Medien*. Bielefeld 2013, hier S. 10.

42 Vgl. etwa Rodewald: »Die Lust am Vorspielen«, S. 108.

erfolgreichen Let's Player*innen haben durchaus ein ausgeprägtes Sendebewusstsein[43] – wobei verschiedene Arten des Streamens existieren, die sich vor allem in der Größe ihres Publikums unterscheiden.[44]

Der wohl wesentlichste Unterschied zwischen dem klassischen Theater und jenem virtuellen Raum bzw. der virtuellen Bühne ist die fehlende »Feier der Leiber« im Theater, denn mit den Computern gehe die »Überwindung des Fleisches durch den Algorithmus« einher.[45] Die Theaterwissenschaftlerin Erika Fischer-Lichte verweist in ihrer Studie zur Performativität[46] auf frühe Überlegungen von Max Herrmann, der das Publikum als Teilnehmer*innen des Theaters beschreibt, das den »mitspielenden Faktor«[47] bilde. Das Theater mit seinem Publikum sei ein »soziales Spiel« einer »sozialen Gemeinde«.[48] »Er ging sogar so weit, zu behaupten, dass es eigentlich erst das Publikum sei, welches als Schöpfer der Theaterkunst zu begreifen sei.«[49] Ähnliches könnte man auch für den Fall der Let's Play-Videos formulieren.

Der vorliegende Text versteht sich als ein Beitrag zu den Versuchen, für das hybride Medium Computerspiel Analysemethoden vorzuschlagen bzw. gebündelt zu diskutieren. Angeregt ist dieses Vorhaben ganz wesentlich von verstreuten, aber wiederholt vorzufindenden Ansätzen in der Forschung, die die Computerspiele in Bezug zu anderen Künsten setzten und so auch auf das Theater stoßen. Während Andreas Rausch über Räume und Computerspiele nachdenkt (die für Computerspiele schon seit den 1990er Jahren aktiv erforscht werden), folgert er beispielsweise: »Der Begriff der Mise-en-scène verbindet Theaterbühne und Film-Set mit der am Rechner generierten Simulation virtueller Kulissen.«[50] Insgesamt erscheinen ihm die offenen Spielwelten wie theaterhafte Räume.[51]

---

43 Vgl. ebd., S. 114.

44 Vgl. Brandis/Bozkurt: »Player Agency in Audience Gaming«, S. 170.

45 Otto: *Internetauftritte*, S. 14.

46 Vgl. Erika Fischer-Lichte: *Performativität. Eine kulturwissenschaftliche Einführung*. 4., aktual. u. erg. Ausg. Bielefeld 2021, S. 23.

47 Max Herrmann: »Über die Aufgaben eines theaterwissenschaftlichen Instituts, Vortrag vom 27. Juni 1920«. In: Helmar Klier (Hg.): *Theaterwissenschaft im deutschsprachigen Raum*. Darmstadt 1981, S. 15-24, hier S. 19.

48 Ebd.

49 Fischer-Lichte: *Performativität*, S. 108.

50 Andreas Rauscher: »Raum«. In: Beil u.a. (Hg.): *Game Studies*, S. 3-26, hier S. 3.

51 Ebd., S. 4.

Computerspiele könnte man mit Jochen Koubek als »performative Medien« betrachten und »kulturhistorisch an eine Performanzgeschichte« andocken, schließlich habe das Computerspielen »mehr Gemeinsamkeiten mit Improvisations-Theater als mit Filmen«.[52] Zu diskutieren sei sodann, ob Let's Play-Videos als Werk oder Ereignis zu verstehen sind.[53] »Man kann die spezifischen medialen Potenziale des Computerspiels nur sehen, wenn man sie nicht zuerst in die Reihe der Spielparadigmen stellt, sondern in die Reihe der darstellenden Künste […].«[54] Es ist im Grunde ein Medium mit einem »Darstellungszweck[…]«[55]und überhaupt ein Medium, das sich nicht nur durch seine Narrativität und Ludizität, sondern auch durch seine Ikonizität auszeichnet.[56] Gerade bei den Let's Play-Videos zeige sich die Dimension des Performativen.[57] Im Prinzip können Let's Play-Videos als Filme, die Computerspiele zeigen und zusätzlich Social-Media-Angebote einbinden, bezeichnet werden.[58] Statt als Filme könnte man sie ebenso als aufgezeichnete (theatralische) Performances bezeichnen.

Immersion und das Let's Play auf Social-Media-Plattformen

Bei der (wohlgemerkt »hochgradig stilisierte[n]«[59]) Rezeption einer »bereits reflektierten Geschichte«[60] eines Computerspiels im Let's Play schließen sich unmittelbar Fragen zur Immersion an, die in den Games Studies einer

52 Jochen Koubek: »Historiographie«. In: Beil u.a. (Hg.): *Game Studies*, S. 363-378, hier S. 370.

53 Vgl. Judith Ackermann/Marc Juchems: »Twitch plays Pokémon als kollektive Let's Play-Performance«. In: Ackermann (Hg.): *Phänomen Let´s Play-Video*, S. 119-131, hier S. 124.

54 Jochen Venus: »Erlebtes Handeln in Computerspielen«. In: GamesCoop (Hg.): *Theorien des Computerspiels. Zur Einführung*. Hamburg 2012, S. 104-127, hier S. 116.

55 Ebd., S. 118.

56 Vgl. Thomas Hensel: »Das Computerspiel als Bildmedium«. In: GamesCoop (Hg.): *Theorien des Computerspiels*, S. 128-146.

57 Vgl. Koubek: »Historiographie«, S. 370.

58 Vgl. Timo Schemer-Reinhard: »Let's Play without Controller. Zu den Effekten des Verschwindens der Steuerung im remediatisierten Game«. In: Ackermann (Hg.): *Phänomen Let's Play-Video*, S. 55-69, hier S. 55-57.

59 Venus: »Stilisierte Rezeption«, S. 27.

60 Rodewald: »Die Lust am Vorspielen«, S. 112.

der prominenteren und breit diskutierten[61] Themenschwerpunkte ist, jüngst sogar verstärkt in empirischen Untersuchungen.[62] Das Computerspielen verspricht mitunter einen »medialen Totaleskapismus«[63]: »Computerspielmarketing und Medienpädagogik sorgen in gegenläufigem Interesse und mit einander stabilisierenden Übertreibungen dafür, dass die Idee der eskapistischen Lebenssimulation weiterhin das tragende Element der Computerspielmythologie bleibt.«[64] Grundsätzlich wird für Medien jeglicher Art (z.B. auch für das Fernsehen in den 1990er Jahren) festgehalten, dass sie sich »unsichtbar« machen wollen.[65]

Beim Let's Play auf Social-Media-Plattformen, wo es dezidiert auch um eine Interaktion geht, geschieht etwas Gegensätzliches: Dadurch, dass Player*innen sich immer wieder auf das Publikum beziehen, wird die vierte Wand durchbrochen. Wobei, ohne das bereits sehr gründlich erforschte Immersionsthema hier umfassend diskutieren zu wollen, erste empirische Beobachtungen zeigen, dass anders als etwa im Medium Buch, die Immersion im Computerspiel durch verschiedene Spielhandlungen ohnehin immer wieder gestört wird.[66] Es ist vom »[a]ntiimmersive[n]«[67] Spiel die Rede. Somit erscheint besonders im Let's Play die »virtuelle Welt des Computerspiels als schräges Artefakt«.[68] Die sogenannte ›Zauberwelt‹,[69] ein Begriff, den Uwe Durst in der Literaturwissenschaft exakter »Realitätssystem« (also die »Eigengesetzlichkeit« einer fiktionalen Welt) nennt,[70] wird immer wieder bloßgelegt – wenn man so will, kann man von einem »demaskierende[n] Effekt«[71] sprechen. Das Regelsystem einer fiktionalen Welt des Computerspiels wird

61 Für eine Liste verschiedener Ansätze und Forschungsschwerpunkte siehe Astrid Ensslin/Alice Bell/Jen Smith/Isabelle Van der Bom/Lyle Skains: »Immersion, digital fiction, and the switchboard metaphor«. In: *Participations. Journal of Audience & Reception Studies* 16/1 (2019), S. 320-342, hier S. 326-327.

62 Vgl. ebd., S. 320-342.

63 Venus: »The Clash of Mediatization«, S. 43.

64 Ebd., S. 44.

65 Britta Neitzel: »Involvement«. In: Beil u.a. (Hg.): *Game Studies*, S. 219-234, hier S. 221.

66 Vgl. Ensslin u.a.: »Immersion, digital fiction, and the switchboard metaphor«, S. 328.

67 Venus: »The Clash of Mediatization«, S. 47.

68 Venus: »Stilisierte Rezeption«, S. 27.

69 Im Sinne von Johan Huizinga: *Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Reinbeck bei Hamburg 2001.

70 Uwe Durst: *Theorie der phantastischen Literatur*. Berlin 2010, S. 92-102.

71 Venus: »The Clash of Mediatization«, S. 46.

zwar auch weiterhin nicht in Frage gestellt, allerdings stört diese »Halbidentifikation«[72] das, was man für das Theater schon seit der Antike unter dem Stichwort Wahrscheinlichkeit, Natürlichkeit oder später Illusion diskutiert.

> Die eigentümliche Halbidentifikation des erlebten Handelns, die das Computerspiel anbietet, ist nirgends greifbarer als in den dokumentierten Spielsessions, die passionierte Computerspieler ins Internet stellen, um einem interessierten Publikum Spieletipps zu vermitteln bzw. die eigene Spielkompetenz auszustellen.[73]

Das Abtauchen in eine fiktionale Welt wird im Let's Play ganz wesentlich gestört[74] – zumindest auf einer Ebene. Betrachtet man das Let's Play-Video beispielsweise als Spiel-im-Spiel, so taucht das Publikum zwar möglicherweise nicht in die Welt des Computerspiels ein, jedoch dafür in die gegenwärtige Welt der Let's Player*innen, die diese im Let's Play-Video kreieren. Die Ebene, die man »Welt der Let's Player*innen« nennen könnte, ist wohl eines der Alleinstellungsmerkmale dieser Videos – wobei auch für das Theater sicher ähnliche Konstellationen denkbar, jedoch nicht so konventionell sind wie in der Computerspielkultur. Durch die Kommentarfunktion auf Social-Media-Plattformen durchbricht das Publikum aber auch jene Wand in die Welt der Vorspieler*innen: »Die Unvereinbarkeit von Immersion und Reflexion lässt sich im Let's Play-Video also nur durch ein performatives Erzählen überwinden, welches sich im Gewand des Kommentars zwischen die Spielsequenzen schiebt.«[75]

Inszenierte Literatur im Let's Play

Im Kontext der Let's Play-Videos liest man: »For viewers, games become a text to watch rather than a game to play […].«[76] Im Sinne einer weit gefassten Semiotik können Computerspiele wie auch Filme oder Theaterstücke und andere kulturelle Artefakte poststrukturalistisch als Text bezeichnet werden.[77]

---

72 Venus: »Erlebtes Handeln in Computerspielen«, S. 109.

73 Ebd.

74 Vgl. z.B. Rodewald: »Die Lust am Vorspielen«, S. 108.

75 Ebd., S. 110.

76 Burwell/Miller: »Let's Play«, S. 113.

77 Zum Computerspiel als Text siehe z.B. Clara Fernández-Vara: *Introduction to game analysis. Second edition.* New York/London 2019, hier S. 6-7.

Im Prinzip sind Let's Play-Videos also inszenierte Texte – »as game metamorphoses into video«.[78] Computerspiele als Text zu betrachten, ist in den Game Studies ebenso selbstverständlich geworden wie für andere Medien. »The first mass impact of digital textuality in the narrower understanding of the term came with the hypertext-heavy WWW of the early 1990s and in the broader sense with games.«[79] So haben sich auch die Games Studies in der Genette'schen Tradition das Paratextkonzept angeeignet, wo zu Recht auch Let's Play-Videos als Paratext gelesen werden.[80] Diese seien, so liest man, »more central to the experience of game play than games themselves«.[81] Von Relevanz sind hierbei sodann die Theorien zum Paratext (oder Paraplay/Paragaming[82]), die zuletzt umfangreich im Sammelband *Paratextualizing Games: Investigations on the Paraphernalia and Peripheries of Play* (2021) zusammengetragen wurden:

> No paratexts without texts. But what is a text? The extended poststructuralist concept transcends the written word and includes all ›woven‹ units of immaterial or material signs that carry and convey meaning(s); thus, in addition to the written word, also the auditory, visual, and audiovisual media.[83]

Die Untersuchung der Let's Plays ist ganz wesentlich für die gegenwärtige »soziale Realität des Computerspiels«,[84] und zwar auch im Kontext von Literatur. Die Let's Play-Videos als Paratext des Computerspiels führen auch zu einer Demokratisierung der Textproduktion: »the distribution of creative work is not limited to professionals such as game designers, game artists, or game programmers.«[85] Durch das Kommentieren des Spiels im Vorspiel und »tel-

---

78 Burwell/Miller: »Let's Play«, S. 113.

79 Gundolf Freyermuth: »Paratext. Paraplay«. In: Beil u.a. (Hg.): *Paratextualizing Games*, S. 13-52, hier S. 41.

80 Auch für andere Formen der digitalen Medien denkt man über neue Paratexte nach; z.B. Simon Sahner: »Live-Archive und fluide Paratexte. Twitter als inszenierbares Notizbuch für Autor*innen«. In: Carsten Gansel/Kathrin Lehnen/Vadim Oswalt (Hg.): *Schreiben, Text, Autorschaft II – Zur Narration und Störung von Lebens- und Schreibprozessen*. Göttingen 2021, S. 87-104.

81 Burwell/Miller: »Let's Play«, S. 110.

82 Hierzu eine ausführliche Fußnote bei Freyermuth: »Paratext. Paraplay«, S. 38.

83 Ebd., S. 17.

84 Venus: »Stilisierte Rezeption«, S. 20.

85 Freyermuth: »Paratext. Paraplay«, S. 36.

ling one's own stories through videos recorded in games«,[86] werden die Vorspieler*innen Teil und Mitgestalter*innen des Texts. Diese Beobachtung beschreibt grundsätzlich weitere Ansätze für eine Autor*innenschaft und in diesem Zusammenhang fällt auch der Begriff des Empowerments.[87] Computerspiele sind also keine abgeschlossenen Texte, an ihnen wird im Let's Play auf Social Media (oder überhaupt beim Computerspielen) weitergeschrieben.[88] Gleichwohl: für die passiven Zuschauer*innen ist das Computerspiel im Let's Play-Video allerdings meist ein »linear audiovisual object«.[89] Diese Form des passiven Konsums ist, seitdem das Fernsehen als Massenmedium verbreitet ist, sehr populär.[90]

Aus literaturwissenschaftlicher Perspektive interessiert zudem, was mit der Narration eines Computerspiels in der Inszenierung des Let's Plays passiert. Venus meint beobachtet zu haben, dass »[b]ei diesem lauten Denken [wie er Let's Plays auch nennt, DCC], mit dem die Spieler ihre Sitzungen illustrieren und erläutern, [auffällt], dass auf die narrativen Motive und die fiktionale Psyche des Avatars kaum eingegangen wird, dass aber das Erlebte auch nicht in rein spielfunktionalen Termini verbalisiert wird«.[91] Das sei in anderen Formaten, in denen Spieler*innen ihr Spiel aufzeichnen, anders. Auf YouTube seien sie beispielsweise »stark gekürzt und auf eine Narration [zu]geschnitten, was in Let's Plays eher untypisch ist«.[92] Wobei auch Let's Player*innen von einer »Lust zu Erzählen« berichten.[93]

Die narrative Handlung eines Spiels ist selten ein Gesprächsthema, über das im Stream auf Social-Media-Plattformen gesprochen wird, schließlich

---

86 Ebd., S. 37.

87 Vgl. ebd., S. 42.

88 Vgl. hierzu auch ebd., S. 33.

89 Fassone: »Game and Watch«, S. 136.

90 Vgl. Tilmann Sutter: »Der Wandel von der Massenkommunikation zur Interaktivität neuer Medien«. In: Tilmann Sutter/Alexander Mehler (Hg.): *Medienwandel als Wandel von Interaktionsformen*. Wiesbaden 2010, S. 83-105, hier S. 97.

91 Venus: »The Clash of Mediatization«, S. 45-46.

92 Alexander Tilgner: »Gaming 2.0: Von der Fanproduktion zum Kulturgut. Let's Play-Videos als Schnittstelle zwischen passiver Rezeption und aktiver Partizipation«. In: Ackermann (Hg.): *Phänomen Let's Play-Video*, S. 209-222, hier S. 233.

93 Nina Grünberger: »Narrative Konstruktion von Selbst und Sozialität. Auf der Suche nach Produktions- und Rezeptionsmotiven von Let's Play-Videos«. In: Ackermann (Hg.): *Phänomen Let's Play-Video*, S. 195-207, hier S. 206.

steht der soziale Aspekt im Vordergrund.[94] Die Kommunikation »ist mehr gemeinschaftsbezogen« und bezieht sich weniger auf Inhalte, wie eine explorative empirische Studie belegt, in der solche Kommunikationen ausgewertet wurden.[95] Nur etwa ein Drittel der Konsument*innen von Let's Plays kommentieren jedoch tatsächlich und nutzen damit den Stream als Soziales Medium.[96] »Je mehr Personen sich zeitgleich an einem Spiel beteiligen, desto stärker treten narrative Elemente zugunsten von Kommunikation und sozialer Interaktion in den Hintergrund.«[97] Das gelte insbesondere für sogenannte Ego-Shooter-Spiele (FPS):

> Die Hintergrundgeschichten der meisten ›Ballerspiele‹ sind banal, was nicht weiter verwundert, da der Schwerpunkt bei diesem Spielgenre auf den Reflexen der Spielerinnen und Spieler und dem schnellen Umgang mit der Maus oder dem Gamepad liegt. Die Handlung tritt dabei zumeist in den Hintergrund, sie bildet für die Schießereien auf dem Bildschirm lediglich einen Rahmen.[98]

Wobei die zuschauenden Personen wohl untereinander tendenziell weniger interagieren.[99] Insgesamt ist die Kommunikation der Vorspieler*innen und Zuschauer*innen in Let's Plays stark emotional.[100]

Explorativ angelegte Studien befassen sich außerdem mit Spieler*innenerfahrungen und der Handlung eines Spiels. Bezüglich der Narration stellt

---

94 William A. Hamilton/Oliver Garretson/Andruid Kerne: »Streaming on Twitch. Fostering Participatory Communities of Play within Live Mixed Media«. In: Matt Jones/Philippe Palanque (Hg.): *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems.* Toronto 2014, S. 1315-1324, hier S. 1315.

95 Judith Ackermann: »Gemeinschaft«. In: Beil u.a. (Hg.): *Game Studies*, S. 301-312, hier S. 308.

96 Ralf Biermann/Steven Becker: »Faszination Let's Play-Videos: Rezeptionsmotive und -merkmale. Eine explorative quantitative Studie«. In: Ackermann (Hg.): *Phänomen Let´s Play-Video*, S. 161-179, hier S. 177.

97 Ackermann: »Gemeinschaft«, S. 307.

98 Dominik Orth: »›Willkommen in City 17!‹ Die erzählte Welt des Half-Life-Universums«. In: Matthias Bopp (Hg.): *Shooter. Eine multidisziplinäre Einführung*. Münster 2009, S. 107-124, hier S. 107-108.

99 Vgl. Seering u.a.: »Audience Participation Games«, S. 436.

100 Vgl. Astrid Ensslin/John Finnegan: »Bad Language and Bro-up. Cooperation in Co-sit Gaming«. In: Astrid Ensslin/Isabel Balteiro (Hg.): *Approaches to Videogame Discourse. Lexis, Interaction, Textuality*. New York/London 2019, S. 139-156.

man nach der Befragung von Let's Player*innen fest, dass die Interpretation eines Spiels Einfluss auf die Spielentscheidungen oder die Performance hat[101] – was zunächst banal klingen mag, allerdings grundsätzliche Prinzipien dieses Mediums beschreibt. Der Fortgang einer Handlung wird etwa davon bestimmt, wie sympathisch eine Figur ist, welche Waffen ästhetischer erscheinen und populär sind und im Let's Play-Video, um das Publikum zu unterhalten, möglicherweise auch, welche Entscheidung potenziell spannender, witziger oder interessanter werden können. Und im Zuge solcher Überlegungen treffen diese Vorspieler*innen Entscheidungen, die in einem ›natürlichen Spielen‹ nicht getroffen worden wären. So ist nicht auszuschließen, dass auf Kosten eines Unterhaltungsfaktors auch auf der Handlungsebene eher unlogische oder weniger intuitive Handlungsverläufe beobachtbar sind – der Unterhaltungsaspekt hat für viele Vorspieler*innen nämlich Priorität[102], wie auch für die Zuschauenden.[103]

> The act of performing to someone changes the way a player plays; in the simple scenario of someone walking into a room where someone is playing a game, the player becomes more of a performer if they know someone is watching: narrating what is happening, what parts of the game are good and what parts are bad etc.[104]

So fasst Rodewald im Hinblick auf diese Zuschauer*innen, die das Vorspielen beeinflussen, zusammen: »Das Computerspielen zeigt sich folglich als theatrale Tätigkeit, indem der Blick des Anderen zum konstituierenden Moment der Inszenierung wird.«[105]

Auch das Kreieren von komischen Szenen während Let's Plays, die weder eine Funktion im Spiel haben noch die Handlung voranbringen, ist typisch. Damit liegt dann in gewisser Weise eine verkehrte sogenannte ludonarrative Dissonanz vor, welche eigentlich folgendes Problem beschreibt: »If the gameplay (outcome) prohibits the player from carrying out certain actions, but the

101 Vgl. Weimin Toh: »The Player Experience of ›BioShok‹. A Theory of Ludonarrative Relationships«. In: Ensslin/Balteiro (Hg.): *Approaches to Videogame Discourse*, S. 247-268.

102 Burwell/Miller: »Let's Play«, S. 110.

103 Vgl. Smith u.a.: »Live-Streaming Changes the (Video) Game«, S. 135.

104 Ebd.

105 Rodewald: »Die Lust am Vorspielen«, S. 108.

narrative (interpretation) gives the player reason for doing them, this results in a ludonarrative dissonance contrast.«[106]

Das Rezipieren eines Computerspiels im Let's Play ist zumindest für die Zuschauer*innen ein weniger ›natürliches‹ Rezipieren. Allerdings erweitert es auch die Art und Weise des Erfahrens, wenn die Let's Player*innen etwa die Handlung erklären, erläutern oder deuten.[107] Die Videos übernehmen so teilweise die Funktion von Literaturbesprechungen, da in den Videos oft einiges parallel läuft und auch Kritik formuliert wird.[108] Anders als beim Lesen eines Buches wird im Let's Play allerdings in Echtzeit im Kollektiv die Bedeutung eines Werkes konstruiert.[109] Und dieses gemeinsame Interpretieren, Beobachten, Kommunizieren und Deuten als Handlung während der Let's Plays ist auch eine Art Agency[110] (also das selbst Handeln); in der Forschungsliteratur wird für dieses »soziale[…] Involvement«[111] der Begriff *social agency* geprägt.[112]

Schlussworte und Let's Plays im Buch

Let's Plays in der Gegenwartsliteratur findet man auch in Buchpublikationen von Let's Player*innen. Dass das Let's Play auch in das Medium Buch ›zurückgeführt‹ wird, belegt vermutlich ein weiteres Mal, dass jedes Medium seine je eigene Daseinsberechtigung hat und dass literarische Medien eine Remediatisierung in alle möglichen Richtungen aufweisen. Im ›statischeren‹ Medium Buch wird dabei allerdings die synchrone Interaktivität wieder aufgegeben. Teilweise entstehen diese Bücher aber gerade aus der Interaktion während der theatralischen Performance der Vorspieler*innen auf Social Media. So heißt es über den Roman *Freedom. Die Schamahamas-Verschwörung* (2018), das Erstlingswerk des Let's Players Paluten, er sei entstanden, weil sich das Publikum eine Fortsetzung zu Computerspielen wünschte, die Paluten streamte. Das Werk wird von Literaturkritiker*innen im Feuilleton durchweg

106 Toh: »The Player Experience of ›BioShok‹«, S. 257.

107 Dies sei vor allem für junge Geschichtenerzähler*innen als Bereicherung zu betrachten. Vgl. Burwell/Miller: »Let's Play«, S. 111.

108 Vgl. ebd., S. 112.

109 Vgl. ebd., S. 113.

110 Vgl. Janet Murray: *Hamlet on the Holodeck*. Cambridge, MA 1998.

111 Britta Neitzel: »Involvement«. In: Beil u.a. (Hg.): *Game Studies*, S. 219-234, hier S. 231.

112 Vgl. Seering u.a.: »Audience Participation Games«, S. 432.

abgelehnt, allerdings landet es auf verschiedenen Bestsellerlisten.[113] Offensichtlich hat es eine ganz spezifische Zielgruppe.[114] Die wissenschaftlichen Analysen solcher Trends der Gegenwartsliteratur stehen noch aus – wären aber wohl ›natürlichere‹ Gegenstände für literaturwissenschaftliche Abhandlungen.

Wie ein Blick in Ensslins Einleitung in *Literary Gaming*[115] (2014) zeigt, tun sich die Literaturwissenschaften noch schwer damit, das multimediale Computerspiel zu beschreiben oder literaturwissenschaftlich zu fassen. Im vorliegenden Beitrag wurden mehrere Aspekte des Computerspielens mit Fokus auf Literatur, Drama und Theater aufgegriffen. Die Zusammenhänge zwischen den verschiedenen Medien sind grundsätzlich vorhanden und bereits mehrfach beschrieben worden. Die Let's Play-Videos als Phänomen der Gegenwart auf Social-Media-Plattformen zwingt allerdings Konzepte wie die Immersion während des Spiels, die Rezeption der Spiele oder eben auch die Autor*innenschaft in einem weiteren ›Level‹ zu betrachten. Durch die Interaktion der Player*innen mit einem Publikum schiebt sich eine Ebene vor das Computerspiel, die Theorien des Computerspiels erweitert, aber das Computerspiel (vor allem durch die Passivität des Publikums) auch wieder in die Nähe von anderen Medien (wie dem Theater, Film oder TV) rückt.

113 Vgl. z.B. Carsten Görig: »Da staunt man Klötzchen«. In: *Spiegel Online*. https://www.spiegel.de/kultur/literatur/minecraft-bestseller-von-paluten-die-schmahamas-verschwoerung-auf-platz-1-a-1201338.html, 6.4.2018 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022]. Im Sommer des Jahres 2018 war das Buch wiederholt auf der Bestsellerliste des Spiegel (vgl. die Ausgaben 26, 27, 28, 32).

114 2020 erscheint eine Fortsetzung. Dass Let's Player*innen auch Computerspielliteratur schreiben, die zu Bestsellern werden, kann für den deutschsprachigen Raum außerdem beim Let's Player Mexify beobachtet werden.

115 Vgl. Astrid Ensslin: *Literary Gaming*. Cambridge, MA/London 2014.

Spiel(en) als Heterochronie
Die Zeitlichkeit des Spiels und des Spielens

Tobias Unterhuber

Wenn wir über Gegenwartsmedien sprechen, meinen wir – im Normalfall – Medien, die aktuell eine größere Macht, einen größeren Einfluss entfalten oder sich durch Aktualität auszeichnen. Gegenwartsliteratur, zum Beispiel, bezieht sich auf den Veröffentlichungszeitpunkt und seiner meist nicht näher definierten zeitlichen Nähe zur Jetztzeit. Auch Computerspiele können aufgrund ihrer relativ kurzen Geschichte in diesem Sinne als ein Medium der Gegenwart verstanden werden, aber damit ist der Bezug von Spiel und Gegenwart noch nicht erschöpft. Auch mit der Übertragung des erweiterten Verständnisses von Gegenwartsliteratur Eckhard Schumachers auf die »je spezifischen Schreibweisen«[1] einer Gegenwart ist der Bezug von Spiel und Gegenwart noch nicht erfasst. Vielmehr bedarf es einer viel grundlegenderen Herangehensweise: Spiele, und dies gilt nicht nur für ihre digitalen Varianten, können als Medien und Techniken der Gegenwartserzeugung, der Heterochronisierung und Heterotopisierung verstanden werden. Aber wie kommt diese Spezifik des Spielens zustande? In welchem Verhältnis stehen dabei Zeit und Spiel(en)? Wieso bedarf es hier überhaupt der Differenz zwischen Spiel und Spieltätigkeit? Und inwiefern beeinflusst die Zeitlichkeit des Spiels nicht nur die Inhalte der Spiele selbst, sondern auch die Rezeptionsweisen des Spiels? Diesen Fragen soll im Folgenden nachgegangen werden. Dabei möchte ich aber nicht, wie zu erwarten, mit dem Computerspiel beginnen, sondern mit einem gut hundert Jahre alten Beispiel einsteigen.

1 Eckhard Schumacher: *Gerade Eben Jetzt. Schreibweisen der Gegenwart.* Frankfurt a.M. 2003, S. 13.

Das Puffspiel

Bertha von Suttner, die bekannte Friedensaktivistin, erinnert sich in ihren 1909 veröffentlichten Memoiren zurück an das Lieblingsspiel ihrer Kindheit und Jugend, das sie mit ihrer Cousine und Freundin Elvira ständig spielte:

> Also wir waren Freundinnen und schwuren uns lebenslängliche Treue; Gespielinnen waren wir auch. Aber wer sich dabei vorstellt, daß wir zusammen mit Puppen spielten oder durch Reifen sprangen, wie es unserem Alter geziemt hätte, der würde sich irren. Wir spielten ›Puff‹. Das war ein von uns erfundenes, von uns selber so benanntes Spiel, an dem wir stundenlang uns zu vergnügen pflegten.[2]

Das Puffspiel ist eine Art Rollenspiel im basalen Sinne, wie wir es auch schon in den Aufzeichnungen der Brontë-Schwestern finden,[3] wie es wohl Kinder in der ein oder anderen Form immer spielen. Allerdings kommt bei Suttner noch eine genuin theatralische Komponente hinzu und ein durchaus interessanter Ablauf:

> Es bestand darin: Wir führten eine Komödie auf. Elvira übernahm die Rolle des Helden, ich der Heldin. Der Held wechselte immer ab; bald war's ein französischer Marquis, bald ein spanischer Student, oder ein reicher Lord, oder ein junger Marineoffizier, oder ein schon etwas gesetzter Staatsmann, manchmal ein inkognito auftretender König; ich aber stellte immer mich selber vor, die Heldin war immer Berta Kinsky, zumeist sechzehn- oder siebzehnjährig, bei manchen Kombinationen schon etwas ältlich: sagen wir zwei- bis dreiundzwanzig. Die Komödie endete gewöhnlich mit einer Heirat, doch kam es auch vor, daß der Held starb – dann war's eben ein Trauerspiel.[4]

Setting und Genre des Spiels werden festgelegt und anschließend um Details erweitert: »Zeit und Ort der Handlung« werden »bestimmt, der Name und die Personalbeschreibung des Helden mußten festgesetzt werden und dazu

---

2 Bertha von Suttner: *Memoiren*. Stuttgart/Leipzig 1909, S. 26f.

3 Vgl. Janet Murray: *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace* [1997]. Cambridge, MA/London 2016, S. 204-212.

4 Suttner: *Memoiren*, S. 27.

eine Situation gegeben werden«.[5] Nach diesen Vorbereitungen beginnen die beiden Freundinnen zu spielen, eingeleitet durch ein Wort:

> [W]ir sagten ›Puff‹. Mit diesem Zauberwort waren wir in die *dramatis personae* verwandelt – ich in die siebzehnjährige Berta, Elvira in den unheimlichen Russen. Und der Dialog hob an. Wollten wir das Spiel auf einen Augenblick unterbrechen, so sagten wir ›Paff‹ und flugs waren wir wieder die zwei kleinen Cousinen, die sich etwas mitteilten: eine szenische Bemerkung, wie: dieser Bleistift bedeutet eine Pistole, oder auch etwas Privates, das mit dem Spiel in keiner Beziehung stand. Und erst als wieder ›Puff‹ gesprochen war, wurde der Dialog von neuem aufgenommen.[6]

Das interessante an diesem Beispiel ist die Funktion der beiden Zauberwörter »Puff« und »Paff«. Das Spiel ist jederzeit anhaltbar, es kann unterbrochen und fortgesetzt werden, ohne dass dies das Spiel in irgendeiner Weise beeinträchtigt. Gleichzeitig strukturiert es aber auch den Tageslauf und Alltag, womit Suttner Miguel Sicarts Idee vorgreift, der Alltag spiele sich nur zwischen unseren Spielzeiten ab:[7]

> So ein dialogisierter Roman dauerte manchmal tagelang; wir konnten ja auch nicht ununterbrochen weiterspielen, da andere Beschäftigungen: Lektionen, Spaziergänge, Mahlzeiten u.s.w. uns riefen. Die Anwesenheit unserer Mütter störte uns nicht immer; wir setzten uns in eine andere Ecke des Zimmers außer Hörweite – sagten ›Puff‹, und der finstere Alexander oder wie sonst der jeweilige Held hieß, war wieder da.[8]

Die Welt und damit auch die Zeit unterscheidet sich nur noch in Puffzustand und Paffzustand, also in In-Game und Out-of-Game, sodass nicht mehr die Realität im Sinne eines ›IRL‹ (in real life) der Bezugspunkt ist, sondern das Spiel.

> Nicht immer fiel uns etwas ein; da saßen oder spazierten wir im nüchtern Paffzustande nebeneinander oder plauderten, bis plötzlich die eine oder die andere rief: ›Wasatem‹. (Abkürzung für: Ich weiß ein Thema.) Schien das

---

5 Ebd.

6 Ebd., S. 27f.

7 Vgl. Miguel Sicart: *Play Matters*. Cambridge, MA/London 2014, S. 1.

8 Suttner: *Memoiren*, S. 28.

> vorgeschlagene Thema gut und interessant, dann hieß es ›Puff‹ und die Verwandlung war geschehen.[9]

Bertha von Suttner hat damit nicht nur eine durch das Spiel festgelegte Weltwahrnehmung beschrieben, sondern das ganze auch noch mit einer passenden ›Gamer-Lingo‹ versehen. Was hier aber nur allzu deutlich wird, ist, dass Spiel und Spielen unabhängig von seiner medialen Form bereits eine eigene Zeitlichkeit und damit wohl eine eigene Art von Gegenwärtigkeit besitzt. Dies ist auch ein Gedanke, und nun nähern wir uns der kulturwissenschaftlichen Spielforschung, der in der Beschreibung des Idealtypus des Spiels bei Johan Huizinga zu finden ist.

Spielzeit

In seinem 1938 erschienenen Buch *Homo Ludens* definiert Johan Huizinga ›Spiel‹ wie folgt:

> Der Form nach betrachtet, kann man das Spiel also zusammenfassend eine freie Handlung nennen, die als nicht ›so gemeint‹ und außerhalb des gewöhnlichen Lebens stehend empfunden wird und trotzdem den Spieler völlig in Beschlag nehmen kann, an die kein materielles Interesse geknüpft ist und mit der kein Nutzen erworben wird, die sich innerhalb einer eigens bestimmten Zeit und eines eigens bestimmten Raums vollzieht, die nach bestimmten Regeln ordnungsgemäß verläuft und Gemeinschaftsverbände ins Leben ruft, die ihrerseits sich gern mit einem Geheimnis umgeben oder durch Verkleidung als anders als die gewöhnliche Welt herausheben.[10]

Meist konzentriert sich die Forschung auf das Räumliche, den Zauberkreis des Spiels, aber wie Huizinga formuliert, besitzt es auch seine »bestimmte Zeit«. Dabei ist diese bestimmte Zeit ein zentrales Element, das dem Spiel seine ›Außer-Alltäglichkeit‹ gibt.

> *Spiel ist nicht das »gewöhnliche« oder das »eigentliche Leben*. Es ist vielmehr das Heraustreten aus ihm in eine zeitweilige Sphäre von Aktivität mit einer ei-

9 Ebd.

10 Johan Huizinga: *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel* [1938]. Reinbek 2017, S. 22.

> genen Tendenz. Schon das kleine Kind weiß genau, daß es »bloß so tut«, das alles »bloß zum Spaß« ist.[11]

Wie schon bei Bertha von Suttners Puffspiel treten die Spielenden aus dem Alltäglichen heraus, sobald sie spielen, aber nur für eine gewisse Dauer. Das Spiel erschafft seine eigene Zeit, die vorübergehend die Gegenwart überlagert oder bestimmt:

> Das Spiel sondert sich vom gewöhnlichen Leben durch seinen Platz und seine Dauer. Seine Abgeschlossenheit und Begrenztheit bilden sein drittes Kennzeichen. Es »spielt« sich innerhalb bestimmter Grenzen von Zeit und Raum »ab«. Es hat seinen Verlauf in sich selbst« […]. Das Spiel beginnt und in einem bestimmten Augenblick ist es »aus«. Es »spielt sich ab«. Solange es im Gange ist, herrscht Bewegung, ein Auf und Nieder, ein Abwechseln, eine bestimmte Reihenfolge, Verknüpfung und Lösung.[12]

Der Zauberkreis des Spiels, der Magic Circle, entsteht also nicht einfach durch eine räumliche Absonderung, sondern vor allem über seine begrenzte Zeitlichkeit. Diesen Punkt führt auch Roger Caillois in Nachfolge Johan Huizingas weiter aus:

> Das Spiel ist in der Tat eine abgetrennte und sorgfältig von dem übrigen Dasein isolierte Beschäftigung und findet im allgemeinen in räumlich und zeitlich genau festgelegten Grenzen statt. Es gibt einen Spielraum, entweder das Mühle-, Schach- oder Damenbrett, oder das Stadion, die Rennbahn, den Ring, die Bühne oder die Arena. Hier verliert alles, was sich außerhalb dieser idealen Grenze ereignet, seinen Wert. Jedes irrtümliche, zufällige oder zwangsläufige Verlassen der Umgrenzung, jeder Ballwurf, der über das Terrain hinausgeht, zieht entweder eine Disqualifikation oder eine Strafe mit sich.[13]

Caillois betont noch einmal im Besonderen die Abgeschlossenheit, die oft im Vorhinein festgelegte Dauer und damit auch den geschützten, in seinen Worten reinen Raum des Spiels:

> Ebenso verhält es sich mit der Zeit: die Partie beginnt und endet auf ein gegebenes Zeichen. Oft ist die Dauer voraus festgesetzt. Sie ohne zwingen-

11 Ebd., S. 16.

12 Ebd., S. 18.

13 Roger Caillois: *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch* [1958]. Stuttgart 1960, S. 13.

> den Grund aufzugeben oder sie zu unterbrechen, ist entehrend. Geschieht es dennoch, so verlängert man die Partie nach einer gegenseitigen Absprache der Partner oder einer Entscheidung des Schiedsrichters. In jedem Fall ist somit die Domäne des Spiels eine reservierte, geschlossene oder geschützte Welt: ein reiner Raum.[14]

Fassen wir also kurz zusammen: Die Zeit des Spiels ist abgetrennt vom Alltag und seiner Zeit, sie ist nicht von Dauer und ist somit auch durch eine gewisse Fragilität ausgezeichnet, weswegen auch die Unterbrechung von außen oder innen, das Spiel selbst gefährden kann.

Mit diesen Punkten nähern wir uns aber bereits einem ganz anderen Konzept, das trotz der offensichtlichen Parallelen bisher viel zu selten mit dem Spiel in Verbindung gebracht wurde: Foucaults Konzept der Heterotopie respektive der Heterochronie.

Heterotopien/Heterochronien

In seinem Radiovortrag für France Culture versucht Foucault an verschiedensten Beispielen seine Idee der Gegenorte anschaulich darzulegen. Das ausführlichste dieser Beispiele ist aber nicht einer der von ihm als institutionalisiert verstandenen Orte wie Friedhöfe, Bordelle oder Kinos, sondern Räume, die sich Kinder selbst aneignen:

> Unter all diesen verschiedenen Orten [einer Gesellschaft] gibt es nun solche, die vollkommen anders sind als die übrigen. Orte, die sich allen anderen widersetzen und sie in gewisser Weise sogar auslöschen, ersetzen, neutralisieren oder reinigen sollen. Es sind gleichsam Gegenräume. Die Kinder kennen solche Gegenräume, solche lokalisierten Utopien, sehr genau. Das ist natürlich der Garten. Das ist der Dachboden oder eher noch das Indianerzelt auf dem Dachboden. Und das ist – am Donnerstagnachmittag – das Ehebett der Eltern. Auf diesem Bett entdeckt man das Meer, weil man zwischen den Decken schwimmen kann. Aber das Bett ist auch der Himmel, weil man auf den Federn springen kann. Es ist der Wald, weil man sich darin versteckt. Es ist die Nacht, weil man unter den Laken zum Geist wird. Und es ist schließlich die Lust, denn wenn die Eltern zurückkommen, wird man bestraft werden.[15]

---

14 Ebd.

15 Michel Foucault: *Die Heterotopien*. Frankfurt a.M. 2005, S. 10.

Wie würden wir das beschriebene Verhalten der Kinder anders beschreiben denn als Spiel? Zu Beginn des Heterotopiekonzepts steht auch bei Foucault das Kinderspiel. Gerade diese ersten Beispiele zeigen, dass Heterotopien nicht immer feste Orte und Zeiten besitzen, sondern dass sie zeitweilige Überlagerungen anderer Räume sein können, eben z.B. das Ehebett am Donnerstagnachmittag. Gerade diese zeitliche Komponente wird von Foucault als vierter Grundsatz betont: »Die Heterotopie erreicht ihr volles Funktionieren, wenn die Menschen mit ihrer herkömmlichen Zeit brechen.«[16] Damit sind solche nicht orts- und zeitgebundenen Heterotopien und Heterochronien in aller Deutlichkeit Umwertungen oder Umdeutungen des Vorhandenen.

> Hier stoßen wir zweifellos auf das eigentliche Wesen der Heterotopien. Sie stellen alle anderen Räume in Frage, und zwar auf zweierlei Weise: entweder […] indem sie eine Illusion schaffen, welche die gesamte übrige Realität als Illusion entlarvt, oder indem sie ganz real einen anderen realen Raum schaffen, der im Gegensatz zur wirren Unordnung unseres Raumes eine vollkommene Ordnung aufweist.[17]

Dies betrifft auch die Realzeit selbst, wenn wir an Suttner zurückdenken. Was ich damit nicht behaupten will, ist, dass Spiele Heterotopien und -chronien sind, sondern, dass Spielen einen Prozess zeitweiliger Heterotopisierung mit sich bringt. Der Zauberkreis des Spiels, der den Raum und die Zeit des Spiels begrenzt, ist nichts anderes.[18] Rekapitulieren wir kurz: Spiele besitzen eine eigentliche Zeitlichkeit und Räumlichkeit, die wir auch als Heterotopisierung und Heterochronisierung beschreiben können. Sie drehen damit sogar das Verhältnis zwischen dem Im-Spiel-Sein, also der ›Inlusio‹, sprich der Illusion,[19] und dem Außerhalb des Spiels, sprich des Alltags, der Realität um. Hier von der Erzeugung einer zweiten, begrenzen Gegenwart zu sprechen, gerade weil die Zeitlichkeit des Spiels immer vorübergehend, immer fragil ist, ist kein weiter Schritt. Dies sind dem Spielen immanente Eigenschaften, wie es

---

16 Michel Foucault: »Andere Räume«. In: Karlheinz Barck u.a. (Hg.): *Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik*. Leipzig 1992, S. 34-46, hier S. 43.

17 Foucault: *Die Heterotopien*, S. 19f.

18 Vgl. Tobias Unterhuber: »Heterotopie und Spiel – Eine Annäherung«. In: *PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung*. https://www.paidia.de/heterotopie-und-spiel-eine-an naherung/, 2013 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

19 Huizinga: *Homo Ludens*, S. 20.

scheint, die nicht an mediale Erscheinungsformen gebunden sind. Spiele erzeugen immer ihre eigene, abgesonderte Gegenwart auf Zeit, was durch ihre »Aktionsorientierung«[20] noch verstärkt wird.

Wie aber verändert sich die Zeitlichkeit des Spielens und vor allem die Zeitlichkeit des Spiels durch digitale Medien? Welche Möglichkeiten anderer oder neuer Zeitwahrnehmung sind hier möglich? Serjoscha Wiemer stellt mit Bezug auf Sybille Krämer und Friedrich Kittler fest, dass es »als ein Merkmal der operativen Logik technischer Medien gelten [kann], dass sie die Zeit der menschlichen Wahrnehmung systematisch unterlaufen« und dies insbesondere für digitale Medien gilt.[21] Wenn also die heterotopisierenden Eigenschaften von Spielen mit den Möglichkeiten digitaler Medien verbunden werden, weitet sich dies auch auf die Zeitlichkeit des Spiels und des Spielens aus. Hierfür möchte ich zumindest vier auf unterschiedlichen Ebenen verortete Phänomene skizzieren: 1) Der Beitrag, den Online-Spiele zur Wahrnehmung der Welt als einer globalisierten beitrugen. 2) Die Spiele (eigene) Zeitlichkeit auf narrativer Ebene und 3) auf struktureller Ebene 4) Die erneute Vervielfachung der multiplen Gegenwarten von Spiel und Spielen sowie die Wiederholung der dem Spiel schon von Huizinga[22] zugeschriebene Gemeinschaftsbildung durch Streaming.

Gefühlte Gleichzeitigkeit

Bestimmte Spieltypen sind zu bestimmten Zeiten beliebter als andere. Das sollte nicht verwundern. Aber gerade während der Ausbreitung des kommerziellen, auch Privatpersonen zugänglichen Internets ist hier im Nachhinein etwas sehr Spannendes zu beobachten: In den Werbebildern des »information superhighway«,[23] der ›World at Your Fingertips‹ und ähnlichem, wurde das Internet als globalisierendes aber vor allem global-verbindendes Medium verkauft. Dies aber zu erleben, war Ende der 1990er/Anfang der 2000er bei weitem nicht unbedingt der Normalfall, sei es aufgrund von Technik- oder

20 Serjoscha Wiemer: »Zeit«. In: Benjamin Beil u.a. (Hg.): *Game Studies.* Wiesbaden 2018, S. 27-45, hier S. 30.

21 Ebd., S. 27.

22 Vgl. Huizinga: *Homo Ludens*, S. 22.

23 Hartmut Winkler: *Docuverse. Zur Medientheorie der Computer.* Regensburg 1997, S. 9.

Sprachbarrieren. Spielen kam aber gerade in dieser Zeit die Aufgabe zu, diese Vernetzung erfahrbar zu machen. Statt den noch in den Neunzigern weitverbreiteten Rundenstrategiespielen oder solchen, die nur solitäres Spielen erlaubten, waren es in diesem Zeitfenster vor allem die passenderweise Real-Time-Strategy (RTS) genannten Spiele, die ein immer größeres Publikum erreichten. Stellvertretend sei hier vor allem Blizzards *Starcraft*[24] zu nennen, das auch eines der für die Entwicklung des E-Sports zentralen Spiele war. In RTS-Spielen treten Spieler*innen in Echtzeit gegeneinander an, entweder über lokale Netzwerke oder über das Internet. Statt also sich Zug um Zug an einem Gerät abzuwechseln oder gar im Play by Mail-Verfahren, bei dem Spielzüge per Brief oder Email verschickt wurden, wurde mit diesen Spielen trotz oft hoher Latenz eine gefühlte, synchrone Gegenwart erzeugt, etwas, das wir inzwischen durch Soziale Medien als alltäglich betrachten. Vielleicht noch mehr als globale Chaträume oder ähnliches, wurde durch die Echtzeitkomponente die Vernetztheit der Welt erleb- und erfahrbar. Damit könnte man RTS-Spiele zumindest für die Anfangszeit des Internets als Vermittler veränderter Weltwahrnehmung verstehen, wobei dies nicht durch die Inhalte, sondern durch die Struktur der Spiele geschah. Was Hartmut Winkler für das Medium Computer festhält, könnte also auch für spezifische Spielformen gelten: »Da die Welt an Komplexität zunimmt, muß die Medienwelt reagieren und dafür sorgen, daß das Denken über entsprechend komplexe Instrumente verfügen kann.«[25] Und dies gilt mit Stephan Porombka auch im speziellen für die zeitliche Dimension von Welt, denn: »*Wenn* Realittät in einer vernetzten, synchronen Denkart begriffen werden muß, *dann* muß auch das Medium vernetzt und synchron strukturiert sein«.[26] Dass RTS-Spiele nicht mehr die gleiche Faszination wie damals auslösen, wäre ein Beleg dafür, dass inzwischen eine Wahrnehmung einer synchronisierten Welt als alltäglich empfunden wird, dass wir uns also erfolgreich an die Maschinen angepasst haben.[27] Eine solche Verbindung der Zeitlogiken der Computerspiele mit denen außerhalb der Spiele spricht auch Wiemer an:

> Computerspiele sind – jenseits einer Geschichte von Entertainment und Zeitvertreibs-Technologien – mit Zeitvermessungs- und Optimierungsmodellen industrialisierter Gesellschaften verbunden. Zeiteffizienz,

24 Blizzard: *StarCraft*. USA 1998.

25 Winkler: *Docuverse*, S. 43.

26 Stephan Porombka: *Hypertext. Zur Kritik eines digitalen Mythos.* München 2001, S. 97.

27 Vgl. Claus Pias: *Computer Spiel Welten*. Zürich 2010, S. 116.

> Reaktionszeit-Vermessung, Zeitmanagement als Ressourcenmanagement und das zeitkritische Agieren in computerbasierten Handlungsumgebungen setzen das Computerspiel in Kontinuität mit den Zeitkonzepten hoch industrialisierter Gesellschaften und ihren auf Effizienz und Zeitkontrolle ausgerichteten Produktionsweise.[28]

Auch wenn der hier angedeutete, aber noch weitaus komplexere Zusammenhang zwischen Arbeit, Spiel und Kapitalismus[29] auf keinen Fall geleugnet werden soll,[30] scheint der Zusammenhang zwischen Globalität, gefühlter Synchronizität und Spielen, der sich nicht einfach in einer »Popularisierung« des Globalen erschöpft,[31] bisher kaum beobachtet, obwohl ihr Beitrag als Vermittler und Verstärker nicht trivialisiert werden sollte. Dies gilt auch auf anderen Ebenen, denn Spiele können nicht nur ein eigenes oder spezifisches Zeitempfinden auslösen oder vermitteln. Sie können Zeitlichkeit, auch ihre eigene, verhandeln, die dabei wiederum mit einem Verständnis von Zeit außerhalb der Spiele in Kommunikation steht.

Multiple Zukünfte

Janet Murray sieht im Computer und den verschiedenen Formen digitaler Narration, inklusive des Computerspiels, eine Verwirklichung veränderter Zeitwahrnehmung, was sie bereits 1997 als *multiform stories* beschreibt: »[A] written or dramatic narrative that presents a single situation or plotline in multiple versions, versions that would be mutually exclusive in ordinary presence.«[32]

Dies sind durchaus auch aus der Hypertextforschung bekannte Aussagen.[33] Interessant ist aber, dass Murray vor allem auch nach einer Begrün-

---

28 Wiemer: »Zeit«, S. 34f.

29 Vgl. Nick Dyer-Witheford/Greig de Peuter: *Games of Empire. Global Capitalism and Video Games*. Minneapolis/London 2009.

30 Vgl. Tobias Unterhuber: »All work, all play? – Ein Streifzug durch die Geschichte von Arbeit und Spiel«. In: *Zeitschrift für Computerspielforschung*. https://www.paidia.de/all-work-all-play-ein-streifzug-durch-die-geschichte-von-arbeit-und-spiel/, 2021 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

31 Jürgen Osterhammel/Niels P. Petersson: *Geschichte der Globalisierung. Dimensionen, Prozesse, Epochen* [2003]. München 2012, S. 107.

32 Murray: *Hamlet on the Holodeck*, S. 36.

33 Vgl. Wiemer: »Zeit«, S. 30f.

dung dafür sucht und feststellt, dass Versuche der ›Multiform Story‹ auch nicht auf das digitale Medium warten, sondern bereits zuvor existieren.

> [P]rint and motion picture stories are pushing past linear format not out of mere playfulness but in an effort to give expression to the characteristically twentieth-century perception of life as composed of parallel possibilities. Multiform narrative attempts to give a simultaneous form to these possibilities, to allow us to hold in our minds at the same time multiple contradictory alternatives. Wether multiform narrative is a reflection of post-Einsteinian physics or of a secular society haunted by the chanciness of life or of a new sophistication in narrative thinking, its alternate versions of reality are now part of the way we think, part of the way we experience the world. To be alive in the twentieth century is to be aware of our alternative possible selves, of alternative possible worlds, and of the limitless intersecting stories of the actual world.[34]

So sehr der Begriff der Nonlinearität auch skeptisch betrachtet werden sollte, beobachtet Murray einen Grundsatz des Erzählens, der die Formen des Computerspiels seit seinem Beginn prägt: Durch die Beteiligung der Spielenden, also durch Interaktivität, unterscheiden sich Spieldurchläufe und Spielerfahrungen auf einer ganz basalen Ebene voneinander. Diese Unterschiede werden narrativ aufgegriffen, verarbeitet und als Entscheidungen der Spielenden inszeniert. Schon in frühen Spielen wie *Colossal Cave Adventure*[35] findet sich eine solche Struktur, aber gerade in den letzten zehn Jahren wurde dieses Nebeneinander-Existieren verschiedenen Spiel- und Zeitverläufe selbst zum Thema von Spielen gemacht.[36] Sei es Telltales *The Walking Dead*[37] oder Quantic Dreams *Heavy Rain*[38] oder Dontnods *Life Is Strange*[39]: Entscheidungen wurden in den Mittelpunkt der Wahrnehmung gerückt. Hinzu kam aber auch im gleichen Zeitraum eine Phase der Selbstreflexion, in der Formen und Mechanismen nicht mehr weiter opak gehalten, sondern ausgestellt und verhandelt

---

34 Murray: *Hamlet on the Holodeck*, S. 43f.

35 William Crowther/Don Woods: *Colossal Cave Adventure*. USA 1976/1977.

36 Vgl. Tobias Unterhuber/Marcel Schellong: »Wovon wir sprechen, wenn wir vom Decision Turn sprechen«. In: Franziska Ascher u.a. (Hg.): *»I'll remember this« – Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel*. Glückstadt 2016, S. 15-31.

37 Telltale Games/Skybound Games: *The Walking Dead*. USA 2012-2019.

38 Quantic Dream: *Heavy Rain*. USA/Frankreich 2010.

39 Dontnod: *Life Is Strange*. USA/Frankreich 2015.

wurden. Dies rückt vor allem auch die Zeitlichkeit des Spiels und des Spielens in den Fokus, wobei, wie Wiemer formuliert, die »zeitliche[n] Figurationen von Wahrnehmung und Handlung auf komplexe Weise in die Ästhetik der Spiele eingehen«.[40] Die verschiedenen Entscheidungen der Spielenden führen auch zu verschiedenen Story- und Zeitverläufen, die gerade durch das für Spiele normalerweise problemlose Speichern und Laden von Spielständen selbst im eigenen Spielverlauf immer multiple Zukünfte, wie es bereits Borges formulierte,[41] aber auch multiple Gegenwarten erzeugen. Besonders deutlich wird dies in der Häufigkeit von Zeitreiseerzählungen, die die eigentlich nicht zur Diegese gehörenden Spielverläufe in die Diegese überführen.[42] Als wohl prominentestes Beispiel lässt sich hier Dontnods *Life Is Strange* anführen. Statt den Spielenden die Möglichkeit des Ladens und Speicherns zu geben, wird diese Möglichkeit als übernatürliche Kraft der Protagonistin Max Caulfield zugeeignet.[43] Die Spielmechanik wechselt also von der extradiegetischen Ebene auf die Ebene der Diegese. Dabei wird auch verhandelt, welche Spiel- und damit welche Zeitverläufe tatsächlich stattfinden und welche nur für die Spielenden und die Protagonistin passiert sind. Entsprechend konkurrieren diese verschiedenen Gegenwarten auch um die Deutungshoheit und heben die normalerweise übliche Unterscheidung zwischen Playthrough-Truths und Game-Truths auf. Mit diesen Begriffen werden normalerweise fiktionale Wahrheiten »present in at least one possible playthrough but [...] contradicted by at least one other possible playthrough« und »all fictional truths that are presented by at least one possible playthrough and never contradicted in any other possible playthrough«[44] unterschieden.

Doch ziehen Spiele wie *Life Is Strange* noch eine weitere Ebene ein. Die getroffenen Entscheidungen, die zu verschiedenen Verläufen führen, werden

---

40 Wiemer: »Zeit«, S. 42.

41 Vgl. Jorge Luis Borges: »Der Garten der Pfade, die sich verzweigen«. In: Ders.: *Fiktionen. Erzählungen 1939-1944* [1992]. Frankfurt a.M. 2013, S. 77-89, hier S. 85f.

42 Vgl. Raphael Stübe: »›I can't change the past‹. Entscheidung und Beschleunigung im Adventure Genre. Day of the Tentacle, The Wolf Among Us, Life Is Strange«. In: Franziska Ascher u.a. (Hg.): *»I'll remember this«*, S. 56-82. Sowie: Wiemer: »Zeit«, S. 38.

43 Vgl. Tobias Unterhuber: »›If only I could turn back time‹. Coming of Age, Nostalgie und die Macht der Medien in Life Is Strange«. In: Ascher u.a. (Hg.): *»I'll remember this«*, S. 335-353, hier S. 340f.

44 Marissa D. Willis: »Choose Your Own Adventure: Examining the Fictional Content of Video Games as Interactive Fictions«. In: *The Journal of Aesthetics & Art Criticism* 77/1 (2019), S. 43-53, hier S. 48.

am Ende jeder Episode in Form von Statistiken aufbereitet, in denen Spielende ihre Entscheidungen mit denen anderer Spielender vergleichen können. Es werden also nicht nur auf narrativer Ebene multiple Gegenwarten und Zukünfte thematisiert, sondern auch zwischen den verschiedenen Spielverläufen aller Spielenden. Damit wird den Spielenden die Aktualisierung eines »prinzipiell unendlich offenen Möglichkeitsfeld[s] [...], das eben immer auch anders hätte aktualisiert werden können«,[45] vorgeführt und diese Möglichkeiten parallelisiert. Statt also die für jede*n Spielende*n unterschiedlich geltenden Playthrough Truths für sich stehen zu lassen, werden diese mit denen aller anderen verglichen. Somit wird entweder eine Art ›Meta Game Truth‹ erzeugt, wenn prozentuale Mehrheitsverhältnisse als absolut angesehen werden[46] oder aber allen Spielenden wird vorgeführt, dass ihre fiktionalen Wahrheiten nur eingeschränkt wahr sind. Die bereits im Spiel selbst verhandelten verschiedenen Zeitstränge manifestieren sich also auch in der Anschlusskommunikation des Spiels.

Zeit und Handlung

Eine ganz andere Thematisierung der eigentümlich an die Handlung der Spielenden gebundenen Zeitlichkeit des Spiels findet man bei dem Spiel *Superhot*[47] – und noch deutlicher in dessen Virtual-Reality-Version[48] (VR) – das von den Entwicklern mit dem Satz »Time only moves when you do« beworben und als »Bullet-Time Puzzler« bezeichnet wird.[49] Das Spiel, das zunächst wie ein grafisch stark stilisierter First Person Shooter (FPS) wirkt, lässt sich tatsächlich besser als Rätselspiel beschreiben. Level über

45 Sven Grampp: »Vom Computerspiel zur Serie zur Serie des Computerspiels – Symbolische Formen intermedialer Serialität«. In: *PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung*. https://www.paidia.de/vom-computerspiel-zur-serie-zur-serie-des-computerspiels-symbolische-formen-intermedialer-serialitat/, 2017 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

46 Vgl. Luis de Miranda: »Life Is Strange and ›Games Are Made‹: A Philosophical Interpretation of a Multiple-Choice Existential Simulator With Copilot Sartre«. In: *Games and Culture* 13/8 (2016), S. 1-18, hier S. 14f.

47 Superhot Team: *Superhot*. Polen 2016.

48 Superhot Team: *Superhot VR*. Polen 2016.

49 o. V.: »Superhot«. In: *Superhot Team*. https://superhotgame.com/, o.J. [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

Level werden die Spieler*innen zwar mit Gegner*innen konfrontiert, aber nicht die schnelle Reaktionsfähigkeit steht dabei im Zentrum, sondern das überlegte Umgehen mit der spezifischen Zeitlichkeit des Spiels. Statt eine von selbst voranschreitende Zeit zu besitzen, wie dies normalerweise für FPS-Spiele sowie die bereits erwähnten RTS-Spiele gilt, koppelt *Superhot* die Zeit vollkommen an die Aktionen der Spielenden. Erst durch die Bewegung der Spielenden bewegen sich die anderen Figuren, entsteht Action. Hier wird auf der visuellen Ebene verdeutlicht, inwiefern Spielfortschritt und damit Spielzeit immer von den Handlungen der Spielenden abhängt, also ihres aktiven Handelns bedarf.

Ein solches Zeitverständnis kennen wir eigentlich aus anderen Spieltypen wie dem Adventure, die Espen Aarseth einst als Formen ergodischer Literatur beschrieb, also eine Art von Literatur, welche »nontrivial effort« erfordert, »to allow the reader to traverse the text«.[50] Der Begriff der Ergodizität »hebt den Umstand hervor, dass die zeitliche Abfolge von Ereignissen, Orten, Handlungen und Geschichten in Computerspielen von der Arbeit der Spielenden abhängt und von dem Weg, den sie durch das Spiel nehmen«.[51] Mag dies in der einen oder anderen Weise für alle Arten von Computerspielen gelten, ist die Verknüpfung einer solchen handlungsabhängigen Zeitlichkeit mit dem Genre des First Person Shooters durchaus bemerkenswert, stellt sie doch die Reichweite spielerischer Agency aufs Deutlichste aus: Nichts bewegt sich, wenn sich die Spielenden – und in der VR-Variante der Körper der Spielenden – nicht bewegt. Damit stellt *Superhot* die spezifische Medialität des Computerspiels, die aktive Beteiligung der Spielenden im Prozess des Spielens aus, nicht wie die zuvor beschriebenen Spiele auf narrativer Ebene noch wie durch die Prävalenz von Open-World-Spielen auf räumlicher, sondern eben auf zeitlicher Ebene. Die angebliche »Zeitvergessenheit von Computerspielern, die Bushnell«, der Gründer von Atari, »schon bei der Aufstellung des ersten Automaten bemerkte«,[52] offenbart sich hier als eine andere Zeitwahrnehmung und -logik, die in Konkurrenz zur Realzeit tritt und diese überlagert. Spielende vergessen eben nicht die Zeit, sondern entscheiden sich in der Konkurrenz zwischen Spielzeit und Nichtspielzeit für erstere, wobei ganz im Sinne der Heterotopie/Heterochronie diese Zeit immer eine vorübergehende bleibt

50 Espen Aarseth: *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore/London 1997, S. 1.

51 Wiemer: »Zeit«, S. 31.

52 Pias: *Computer Spiel Welten*, S. 113.

und die reale Zeit mit ihren unumgehbaren physiologischen, sozialen und anderen Anforderungen nicht verschwindet.[53] Vielmehr wird man im Akt des VR-Spielens mit seiner eigenen Wahrnehmung und Zeit schlussendlich umso mehr auf die Gegenwart des Körpers zurückgeworfen. Die Gleichzeitigkeit des realen und des Datenkörpers der Spielenden[54] wird gerade durch die Diskrepanz zwischen Wahrnehmung innerhalb und außerhalb des Spiels umso spürbarer.

Wir haben nun zwei sehr unterschiedliche Beispiele besprochen, in denen die Beeinflussung des Spiels durch die Spielenden zentral steht und sich somit eigene Gegenwarten des Spiel(en)s entfalten. Abschließend soll nun aber die erneute Rahmung solcher und anderer Spielerfahrungen durch das Streamen von Spielen in den Blick genommen werden.

Ver-n-fachung der Gegenwart

Auch wenn Huizinga feststellte, dass Spielen Gemeinschaften bildet,[55] ist dies, abseits von Multiplayer-Spielen oder expliziten Fankulturen, für das Computerspiel erst einmal nicht sofort ersichtlich, erlaubt es ja durch die Interaktion mit dem Computer gerade ein solitäres Spielen in einem Ausmaß, das wir vorher im analogen Bereich nicht kannten. Doch selbst dieses solitäre Spielen führt inzwischen zur Gemeinschaftsbildung. Mit Streamingplattformen wie Twitch und YouTube (und ihren bisher kurzlebigen Konkurrenten) hat sich in den letzten Jahren eine neue Unterhaltungsform etabliert. Während zunächst Let's Plays[56] vor allem in aufgezeichneter Form immer beliebter wurden, setzte sich mit der technischen Möglichkeit der Livestream von Spielen immer mehr durch und erreicht nun täglich ein riesiges Publikum.

Auf den ersten Blick scheint es für viele Menschen unverständlich zu sein, worin die Faszination besteht, anderen Menschen beim Spielen zuzusehen,

---

53 Vgl. ebd., S. 51.

54 Vgl. Britta Neitzel: »Point of View und Point of Action. Eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen«. In: *Hamburger Hefte zur Medienkultur* 5 (2007), S. 8-28, hier S. 11.

55 Vgl. Huizinga: *Homo Ludens*, S. 20.

56 Mit ›Let's Plays‹ werden zunächst die Aufzeichnung von Spieldurchläufen in Videoformaten bezeichnet. Der Begriff wird aber inzwischen auch auf Live-Streams von Spielen übertragen.

statt selbst handlungsmächtig zu spielen. Das unbeteiligte Beobachten eines Spiels ist kategorial vom spielenden Beobachten, besser »Sehenhandeln« in der Terminologie Stephan Günzels, zu unterscheiden, weil bei ersterem nicht »Interaktion und Sehen […] in Eins« fallen.[57] Allerdings basiert das Unverständnis an der Faszination des Streamings auf einer Verwechslung, die am besten im Vergleich mit etablierten TV-Formaten aufgedeckt werden kann. Bei Kochshows erwartet niemand, am Essen beteiligt zu werden oder dieses zu genießen. Stattdessen steht die Produktion oder der Prozess des Kochens im Vordergrund. Rückübertragen bedeutet dies, dass wir eben nicht das Spiel, sondern das Spielen beobachten und dies scheint eine eigene Form des Genusses mit sich zu bringen.

Was aber passiert mit den bereits beschriebenen Formen der Zeitlichkeit des Spielens, wenn sie wiederum beobachtet werden? Indem das Spielen selbst zum Beobachtungsobjekt wird, können die Zuschauer*innen – zumindest scheinbar – Teil der Heterotopie und der Heterochronie des Spielens, also des Zauberkreises des Spielens werden. So bildet sich – erneut zumindest scheinbar – eine verschworene, partizipatorische Gemeinschaft.[58] Sowohl die Untersuchungen von William Hamilton et al. als auch die von Tim Wulf et al.[59] zeigen, dass Geselligkeit ein zentraler Antrieb der Zuseher*innen ist.[60] Diese kann sich dabei wohl sowohl auf eine parasoziale Beziehung zu den Streamer*innen selbst als auch auf die Streaming-Community beziehen. Das Gefühl des gemeinsamen Erlebens scheint aber, wie beschrieben, gerade in der gefühlten Gleichzeitigkeit begründet. Diese wird durch die Möglichkeiten des Feedbacks via Chat noch verstärkt: Der Chat scheint eine Kommunikation zwischen Publikum und Streamer*in zu erlauben, was wiederum bedeutet, dass die Handlungen des Publikums sowohl das Spielen als auch das Spiel beeinflussen können und entsprechend Rückkopplungseffekte erzeugt

57 Stephan Günzel: »Böse Bilder? Sehenhandeln im Computerspiel«. In: Werner Faulstich (Hg.): *Das Böse heute. Formen und Funktionen*. München 2008, S. 295-305, hier S. 300.

58 Vgl. William A. Hamilton: »Streaming on Twitch: Fostering Participatory Communities of Play within Live Mixed Media«. In: Matt Jones/Philipp Palanque (Hg.): *CHI ›14: Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. New York 2014, S. 1315-1324, hier S. 1315.

59 Vgl. Tim Wulf u.a.: »Watching Players: An Exploration of Media Enjoyment on Twitch«. In: *Games and Culture* 15/3 (2020), S. 328-346.

60 Vgl. Hamilton: »Streaming on Twitch«, S. 1315.

werden.[61] Dabei sind beide wohl bereits zuvor durch ihre ›Streamability‹, also nach Parametern wie Unterhaltungswert oder Beliebtheit ausgewählt und somit vom privaten Spielen zu unterscheiden. Und dennoch erzeugt Streaming die Illusion der Teilnahme, weil wie im Computerspiel jede Aktion – im Idealfall – eine Reaktion hervorruft, nur, dass statt dem Computer nun ein Mensch ›im Computer‹ reagiert. Das Objekt von Günzels ›Sehenhandeln‹ ist somit nicht mehr das Spiel, sondern der Stream. Damit haben wir es aber auch nicht nur mit einer Beobachtung zweiter Ordnung, sondern auch einem Spiel zweiter Ordnung zu tun. Gerade wenn wir bedenken, dass sich im Live-Stream die Zeitebenen des Spiels, Spielens und des Zusehens kreuzen und überschneiden, vervielfachen sich auch die erlebten Gegenwarten, an denen Zuseher*innen partizipieren. Dabei kehren zusätzlich die bereits zuvor beschriebenen Phänomene der gefühlten Gleichzeitigkeit, der multiplen Spielverläufe und der eigenen Zeitlichkeit des Spiel(en)s wieder, an denen nun auch die Zuseher*innen beteiligt werden. Stehen in einem Stream Spielentscheidungen im Vordergrund, wird durch die Beteiligung des Publikums die Entscheidung der Streamer*innen verschaltet; Zeigt sich die spezifische Zeitlichkeit und Ergodizität eines Spiels, nehmen Zuseher*innen sowohl die Spielzeit, die Realzeit der Streamer*innen als auch ihre eigene gleichzeitig wahr; und all dies wird wiederum durch gefühlte oder, wenn wir die Latenz ignorieren, tatsächliche Gleichzeitigkeit ergänzt. Die digitale und vernetzte Einbettung des bereits digitalen Spiels scheint damit eine verschachtelte Gegenwart zu erzeugen und damit anscheinend etwas vollkommen Neues. Aber vielleicht unterscheidet sich trotz aller technischer Apparaturen eine solche Rezeptionssituation gar nicht so sehr von seinem Vorbild: ›Wie früher‹ Geschwistern und Freunden beim Spielen zuzusehen, mit dem Unterschied, dass der Akt des Zusehen jetzt weder räumlich noch zeitlich gebunden ist.

---

61 Insbesondere bei sogenannten Streamgames, bei denen durch eine Anbindung an Twitch die direkte Beeinflussung des Spiels durch das Publikum ermöglicht wird.

Tweets von gestern
Meme-Diffusion in etablierten Zentrum-Peripherie Verhältnissen

Berit Glanz

Im Jahr 2018 entstand in den russischsprachigen Bereichen mehrerer Sozialer Medien ein erfolgreiches Meme,[1] bei dem Bilder sehr simpler sogenannter Life-Hacks – das heißt: um die Ecke gedachter Problemlösungen – mit der Überschrift »How do you like this Elon Musk« (»как тебе такое изобретение илон тмаск«) versehen wurden. Zahlreiche dieser Tweets verbreiteten sich viral, das Meme-Muster wurde bald in andere Sprachen übernommen und auch die internationale Presse begann mit Best-Of Artikeln über das Phänomen zu berichten.[2]

Der Humor des Memes speist sich aus der Absurdität des offensichtlichen Gegensatzes von Bild und Text: Die Bilder sehr simpler Erfindungen, deren Pragmatismus teilweise auch im Kontext ökonomisch eher benachteiligter Lebensbedingungen stand, werden auf Textebene mit dem Verweis auf den superreichen Silicon-Valley-Milliardär und Erfinder Elon Musk kombiniert, der mit diesen Memes verspottet wurde. Postsowjetischer Alltagsprag-

---

1 Courtney @ defund the police [@andromedamn] (21.08.2021): »Apparently russia has this meme«. [Tweet]. https://twitter.com/andromedamn/status/1031692871177576453?s=20&t=N4hvrlknZ5GEclPl72zg_A [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

2 Morgan Sung: »Russians mock Elon Musk's inventions with lifehack memes. And how do you like this, Elon Musk?« In: *Mashable*. https://mashable.com/article/russian-elon-musk-memes-how-do-you-like-this, 22.8.2018 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022], Eric Loveday: »Russian ›How Do You Like This, Elon Musk?‹ Memes Are Hilarious«. In: *insideevs*. https://insideevs.com/news/339195/russian-how-do-you-like-this-elon-musk-memes-are-hilarious/, 27.8.2018 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022], Jasper Hamil: »Russians are trolling Elon Musk by barraging him with hilarious memes«. In: *metro*. https://metro.co.uk/2018/08/23/russians-are-trolling-elon-musk-by-barraging-him-with-hilarious-memes-7876616/, 23.8.2018 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

matismus wird dem mittlerweile selbst zu einer Art Meme gewordenen Musk augenzwinkernd gegenübergestellt.

Elon Musk steht in diesem Meme prototypisch für den parodierten Unternehmer- und Erfindergeist der wohlhabenden High-Tech-Elite der kalifonischen Westküste. Mit dem Meme wird eine alltagspraktische Variante von Nerdtum, Erfindungsgeist und Kreativität behauptet, die in klarem Gegensatz zur global wahrgenommenen Nerdkultur des Silicon Valley steht – eine Rückkehr in die Garage des handfesten Erfindertums im Gegensatz zur glitzernden High-Tech-Welt.[3]

Es gibt seit einigen Jahren online ein sehr interessiertes Publikum für die Übersetzungen russischer und osteuropäischer Memes, die im Einklang mit der gesteigerten Online-Aufmerksamkeit für das seit der Jahrtausendwende immer populärer gewordene Musikgenre Hardbass, einem Interesse für Gopnik-Kultur[4] und Postsowjet-Ästhetik im Allgemeinen und russische Dashcam-Videos entstanden ist. Russland und die ehemaligen Länder der UdSSR haben sich mit diesen Memes von der Internetperipherie in das Zentrum bewegt.[5] Inwieweit dabei auch negative Stereotype – Alkoholkonsum, Armut, Squatten – affirmativ aufgegriffen und ironisch angeeignet werden,[6] ist bis jetzt erst wenig wissenschaftlich untersucht worden. Es ist jedoch ohne Zweifel so, dass russische Memes seit einigen Jahren immer wieder Trends produzieren und einige sehr einflussreiche visuelle Memes, wie das Wojak-Meme, ihren Ursprung und ihre Popularisierung polnisch- und russischsprachigen Messageboards verdanken.[7]

3 Den popkulturellen Wandel der Sozialfigur des Nerds von der Anfangsphase begeisterter Garagentüftelei zur High-Tech-Elite des Silicon-Valley-Nerds zeigt Annekathrin Kohout: *Nerds. Eine Popkulturgeschichte*. München 2022.

4 Michelle A. Berdy: »Thugs, Rednecks, Nationalists: Understanding Russia's Gopnik Culture«. In: *The Moscow Times*. https://www.themoscowtimes.com/2014/04/10/thugs-rednecks-nationalists-understanding-russias-gopnik-culture-a33852, 10.4.2014 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

5 Samantha Berkhead: »In 2020, Russian Memes went worldwide«. In: *The Moscow Times*. https://www.themoscowtimes.com/2020/12/24/in-2020-russias-memes-went-worldwide-a72377, 04.12.2020 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

6 Sasha Raspopina: »Opinion: Can Slav and gopnik memes do real damage?« In: *The Calvert Journal*, https://www.calvertjournal.com/articles/show/7350/gopniks-slavs-squatting-memes, 13.12.2016 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

7 Z.: »Wojak«. In: *knowyourmeme*. https://knowyourmeme.com/memes/wojak, 2016 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

Nostalgische Sovjetwave-Kultur,[8] die sich auf die technikoptimistischen sowjetischen Zukunftsentwürfe aus der Mitte des 20. Jahrhunderts bezieht, die einen visuellen und akustischen Gegensatz zur Ästhetik des US-amerikanischen Space Age bildet, trifft in diesem neuerwachten Interesse auf eine Faszination für postsowjetischen Verfall und den fatalistischen Pragmatismus in einigen Regionen Russlands. Die aus den russischsprachigen Teilen des Internets in englischsprachige und andere internationale Timelines ausstrahlenden Phänomene sind auf Übersetzung durch Individuen und Sammelaccounts wie @RussianMemesLtd angewiesen, die russischsprachige Internetkultur erst für ein internationales nicht-russischsprachiges Publikum zugänglich gemacht haben. Dabei kommt es – wie bei allen Übersetzungen – auch zu Phänomenen kaum übertragbarer Aspekte, deren Bedeutung oder Humor sich nicht verlustfrei aus der einen in eine andere Sprache übertragen lässt.

Ein gutes Beispiel für diese Übersetzungsproblematik auch in Bezug auf Meme-Kultur ist das »Mous Snekin«-Meme, welches eine Zeit lang in den russischsprachigen Sozialen Medien sehr beliebt war.[9] Bei diesem Meme ergeben sich zahlreiche Probleme für nicht-russischsprachige Internetuser*innen, denn die Begriffe spielen offensichtlich mit abgewandelter Orthografie, sowohl das »Mouse« (Mysch/мышь) als auch das »snekin« (Mysch/мышь) von »pirschen« sind falsch geschrieben, was mit der Übersetzung »Mous Snekin« anzudeuten versucht wird.

Das Meme erinnert optisch an die Advice Animals[10] der frühen Meme-Geschichte, in denen bereits ab 2006 das Bild eines Tieres in einem Image Macro mit einer Überschrift versehen wurde – beispielsweise der »Advice Dog« oder der »Courage Wolf«. Bereits in den 2010er Jahren sorgten Meme-Generator-Websites dafür, dass »Advice Animals« im großen Stil das Netz fluteten. Ein weiteres frühes Image Macro-Memeformat sind sogenannte »Archetype Image Macros« in denen das prägnante Bild eines Menschen mit einer Beschriftung verbunden wird.

---

8 Alec Luhn: »Russia's musical new wave embraces Soviet chic.« In: *The Guardian.* https://www.theguardian.com/world/2015/jul/29/russias-musical-new-wave-embraces-soviet-chic, 29.7.2015 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

9 пупуся [@_clar_] (21.8.2018): »❤«. [Tweet]. https://twitter.com/__clar__/status/1031839011336273920, 29.07.2015 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

10 Don: »Advice Animals«. In: *knowyourmeme.* https://knowyourmeme.com/memes/advice-animals, 2012 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

Zu diesen mittlerweile ausgesprochen altmodisch wirkenden Memes gehören das »Success Kid« oder auch »Nice Guy Steven«. Das russische »Mous Snekin«-Meme spielt mit diesem Intertext bereits veralteter superpopulärer Memeformate und auch im »Elon Musk«-Meme werden strukturelle Elemente des Archetype Image Macros aufgegriffen, denn Elon Musk ist mittlerweile selbst zum Archetyp des genial-verrückten ›Techbros‹ geworden und wird dadurch selbst immer wieder Quelle für Memes. Im russischen »Musk«-Meme wird eben dieser für Memes beliebte Verweis auf einen Archetyp mit postsowjetischer Ironie verbunden.

Anhand der beiden Beispiele aus der russischsprachigen Online-Kultur lässt sich erkennen, wie komplex der Intertext von Memes ist, die mittlerweile auf eine mehrjährige Tradition zurückgreifen können und immer wieder Übersetzungen von einer Sprache in die nächste unternehmen, während parallel auf global etablierte Muster verwiesen wird. Für eine gründliche Analyse dieser miteinander interagierenden Meme-Kulturen sind komparatistische Verfahrensweisen notwendig. Memes, als fortlaufendes und sich aufeinander immer wieder neu beziehendes kommunikatives Spiel, können kaum isoliert betrachtet werden, wenn man wirklich ihre allgemeinere Bedeutung nachvollziehen will.

Die Meme-Kulturen verschiedener Sprachen, die sich oft wieder in zahlreiche separate Untergruppen abgrenzen, sind grundsätzlich eng aufeinander bezogen. Diese Interdependenzen beziehen sich auf die Meme-Motive, die formalen Verfahren des Memes aber auch auf die Entstehungsgeschichte und den Intertext der einzelnen Memes. Mit Bezug auf die Frage, was eine Meme-Komparatistik überhaupt leisten könnte, muss zunächst geklärt werden, ob es solcher komparatistischer Analysezugänge überhaupt bedarf oder ob Memes eine Art eigener globalisierter Code sind.

Die beiden Beispiele vom Anfang dieses Textes zeigen recht deutlich, dass es verschiedene Twitter-Kulturen gibt, die teilweise an unterschiedliche Sprachen aber auch an Variationen unterschiedlicher Subkulturen gebunden sind. Es gibt jedoch zur möglichen Komparatistik der unterschiedlichen Zeichenverwendung in diesen verschiedenen Sphären noch kaum theoretische Überlegungen oder konkrete Analysen, wie und ob diese sich wirklich voneinander abgrenzen. Ganz pragmatisch lässt sich aber aus zahlreichen Tweets ablesen, dass die User*innen sehr wohl ein Bewusstsein für diese unterschied-

lichen Twitter-Kulturen haben, wenn beispielsweise über »French-Twitter«,[11] »Italian Twitter«[12] oder »German-Twitter«[13] geschrieben wird. Schon in der Frühphase der Plattform finden sich Tweets wie: »Uhh guys Swedish Twitter is full of jokes about how Canada doesn't have any successful global retail brands«, geschrieben von dem User @mikeykolberg im Februar 2014.[14] In diesen Tweets wird meistens eine Übersetzungsleistung vollzogen, die Spezifika, Trends oder Verhaltensweisen einer anderen Twittersphäre werden für die eigene Timeline beschrieben oder humorvoll zusammengefasst.

Anhand der Pragmatik zahlreicher Tweets lässt sich also recht deutlich erkennen, dass es auf Twitter ein Gefühl für voneinander abgegrenzten »Twitter-Kulturen« gibt, die in spezifischen Sprachen und spezifischen Kontexten schreiben. Es gibt neben Swedish-Twitter, Italian-Twitter oder anderen durch die jeweilige Sprache markierten Twittersphären auch abgegrenzte Bereiche wie Elterntwitter,[15] Commietwitter[16] oder Schmunzeltwitter,[17] in denen nach eigenen Regeln und eigenen Konventionen kommuniziert wird.

---

11 Div [@divineyala] (31.03.2022): »French Twitter is always so chaotic … 🤩💫 every day new drama, new thief, new story time«. [Tweet]. https://twitter.com/divineyala/status/1509499867374129163 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

12 Vittoria [@cthvittxria] (4.6.2018): »Italian twitter culture is fare una frase mischiando italiano e inglese feat storici meme«. [Tweet]. https://twitter.com/cthvittxria/status/1003670702904561664[zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

13 Dan Arrows [@Dan_Arrows] (3.3.2021): »Why is half of German twitter just people wishing each other a good morning«. [Tweet]. https://twitter.com/Dan_Arrows/status/1367163917336772614 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

14 Michael Kolberg [@mikeykolberg]: »Uhh guys Swedish Twitter is full of jokes about how Canada doesn't have any successful global retail brands«. [Tweet]. https://twitter.com/mikeykolberg/status/437577713444855810 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

15 Mama Maus [@MamaMausBlog] (14.7.2019): »Morgens vor 8 Uhr am Sonntag. Elterntwitter ist bereits munter und trifft sich zum gemütlichen Beisammensein. An der Stelle ein großes Dankeschön an unsere Kinder, die uns das so selbstverständlich ermöglichen. 😂«. [Tweet]. https://twitter.com/MamaMausBlog/status/1150275783757377536 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

16 Cheri [@chericherizade] (25.11.2021): »Ich hab das Gefühl das ZDF Magazin Royale klaut mittlerweile Witze bei Commietwitter hier«. [Tweet]. https://twitter.com/chericherizade/status/1463712603914575873 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

17 Judith Liere [@judithliere] (13.10.2021): »Ich mach jetzt nur noch Schmunzeltwitter, vielleicht fang ich sogar mit diesem K1-Quatsch an; wenn ich mich den ganzen Tag beleidigen und beschimpfen lassen will, kann ich mir auch aufm Spielplatz eine Kippe anzünden.« [Tweet]. https://twitter.com/judithliere/status/1448197930440138755 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

Noch offen ist, wie sich solche Twittergemeinschaften, die über jeweils eigene Codes und Kontexte verfügen, welche sie einerseits gruppenimmanent stabilisieren und parallel zu einer Abgrenzung nach außen führen, am besten bezeichnen lassen. Im allgemeinen Sprachgebrauch wird für dieses Phänomen oft der mittlerweile eher vage Begriff der Filterblase verwendet, der von Eli Pariser nach einem ausgesprochen erfolgreichen Ted-Talk in dem Buch *The Filter Bubble: What The Internet Is Hiding From You*[18] von 2011 etabliert wurde. Parisers eher pessimistische These lautete, dass Menschen nicht mehr mit gegenläufigen Meinungen konfrontiert würden, weil ihre aus einem ausschließlich von ihren eigenen Präferenzen geprägten Algorithmus resultierenden Suchergebnisse das eigene Interneterleben in eine Echokammer verwandeln. Begriff und Konzept sind mittlerweile in den allgemeinen Sprachgebrauch übergegangen[19] und werden auch in Überlegungen zur Online-Streitkultur aufgegriffen.[20]

Diskussionen um Filterbubbles, um die sich selbst bestätigenden Online-Stilgemeinschaften und die angebliche Homogenisierung der Feeds konzentrieren sich stark auf die Rezeptionsebene und arbeiten mit einer Metaphorik der Abgeschlossenheit. Möchte man jedoch die Zirkulation von Memes durch die jeweils unterschiedlichen Sphären betrachten, den Blick statt auf vermeintliche Abgeschlossenheit auf den kommunikativen Austausch in den Sozialen Medien im Gegensatz zu einer mehr oder weniger eindeutig abgegrenzten Filterblase richten, dann lohnt es sich auf etablierte semiotisch informierte Kulturtheorie zurückzugreifen, die sich besonders der Zirkulation von Zeichen und Codes widmet.

---

18 Eli Pariser: *The Filter Bubble. What The Internet Is Hiding From You*. London 2011.

19 Diese Vorstellung von sich online herausbildenden relativ abgeschlossen operierenden Sphären ist mittlerweile so erfolgreich, dass sie beispielsweise von Moritz Baßler mit Bezug auf den von Jochen Venus etablierten Begriff der Stilgemeinschaften auch für das literarische Feld diagnostiziert wird: »Die Mitglieder dieser Stilgemeinschaften dürfen, wie Kunden von Markenware, ihre Normen vom Angebot erwarten, und dieses wird auf ihre Erwartungen zugeschnitten – eine Schließungsfigur, die tendenziell zu voneinander abgegrenzten literarischen Stilgemeinschaften (Sparten, Bubbles) führt. Der Fan hat und ist in dieser Struktur immer schon verstanden.« In: Moritz Baßler: »Verstandenhaben«. In: *Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik* 51 (2021), 855-860, hier S. 857.

20 Vgl. auch Chris Bail: *Breaking the Social Media Prism: How to Make Our Platforms Less Polarizing*. Princeton 2021.

Vielleicht eignet sich der Semiosphärenbegriff des russischen Literaturwissenschaftler Jurij Lotman, der mit *Kultur und Explosion* (1992) und *Die Innenwelt des Denkens: Eine semiotische Theorie der Kultur* (1990) eine semiotisch fundierte Kulturtheorie entwickelte, für die theoretische Erfassung der Dynamiken in den Sozialen Medien mit ihren lose voneinander abgegrenzten Gemeinschaften. Das in Lotmans Spätwerk formulierte Konzept der Semiosphäre ist gut geeignet, um die Wandlungen kultureller Codes zu analysieren.

Der Begriff wurde von Lotman in Anlehnung an den aus den Naturwissenschaften stammenden Begriff der Biosphäre gewählt. Dieser bezieht sich auf eine Betrachtungsweise globaler Lebenszusammenhänge, in der die gesamte Erde als ein lebender Organismus wahrgenommen wird, in dem jedes Lebewesen als Teilfunktion enthalten ist. In Anlehnung daran ist die Semiosphäre im Sinne Lotmans ein Kulturmodell, in dem alle Äußerungen als Teil eines übergeordneten bedeutungsbildenden Zeichensystems verstanden werden können. Kein Zeichensystem funktioniert separat, sondern alle Zeichensysteme stehen – wie die Organismen der Biosphäre – miteinander in einem funktionellen Zusammenhang und bilden gemeinsam die Semiosphäre.

Der Begriff der Semiosphäre bleibt bei Lotman insofern unpräzise, als er sich sowohl auf die Gesamtheit aller semiotischen Systeme – analog zur weltumspannenden Biosphäre – beziehen kann, als auch auf einzelne voneinander abgetrennte semiotische Systeme, die nicht unbedingt nationalstaatlich begrenzt bleiben müssen.[21] Bezieht man Lotmans Konzept auf die verschiedenen Gemeinschaften in den Sozialen Medien, betrachtet diese also als jeweils separate Semiosphären, dann bilden diese den Raum, in dem Gemeinschaft als semiotisches System entsteht, während die kollektiven Codes der Zeichenverwendung ständigen Veränderungen unterworfen sind. Die relative Homogenität des in der Semiosphäre verwendeten Codes sichert dabei eine gegenseitige Vertrautheit ihrer Mitglieder und eine Abgrenzung zu anderen Semiosphären, die entsprechend wieder über eigene relativ homogene Codes

21 Susi K. Frank, Cornelia Ruhe und Alexander Schmitz schreiben im Nachwort der von ihnen herausgegebenen Innenwelt des Denkens: »Lotmans Beschreibung der Semiosphäre bleibt gewollt unscharf. Ist sie einerseits der konkrete, auch geographische kulturelle Raum, so ist sie andererseits der mit den Mitteln der Topologie schwerer dingfest zu machende ›gesamte semiotische Raum einer Kultur‹.« In: Jurij M. Lotman: *Die Innenwelt des Denkens. Eine semiotische Theorie der Kultur* [1990]. Hg. v. Susi K. Frank u.a. Berlin 2010. S. 381-416, hier S. 391f.

verfügen. Die in einer Semiosphäre konstant auftretenden Transformationen des Codes resultieren aus dem permanenten Einfluss »fremder« Texte.

> Jede Kultur ist ständig einem Bombardement durch zufällige einzelne Texte ausgesetzt, die wie ein Meteoritenregen über ihr niedergehen. Wir sprechen nicht von Texten aus einer bestimmten zusammenhängenden Tradition, die einen Einfluss auf diese oder jene Kultur ausübt, sondern von einzelnen irritierenden Einbrüchen. Das können Bruchstücke anderer Zivilisationen sein, die zufällig aus der Erde gegraben werden, zufällig eingeschleppte Texte aus zeitlich oder räumlich fernen Kulturen. Wenn die Texte nicht ihr eigenes Gedächtnis hätten und um sich herum nicht eine bestimmte semantische Aura schaffen könnten, dann blieben all diese Einbrüche auch nur seltene Museumsstücke, die außerhalb des eigentlichen kulturellen Prozesses stehen. Tatsächlich sind sie aber wichtige Faktoren für die kulturelle Dynamik. Das hat damit zu tun, dass ein Text, wie ein Korn, das in sich das gesamte Programm seiner künftigen Entwicklung enthält, nichts Starres und unveränderlich mit sich Identisches ist. Die partielle innere Unbestimmtheit seiner Struktur fungiert, wenn sie mit neuen Kontexten in Berührung kommt, als Quelle seiner Dynamik.[22]

Wesentliche Veränderungsimpulse kommen nach Lotman aus der Peripherie der Semiosphäre, von der aus neue Texte in die jeweilige Semiosphäre übersetzt werden. Die Dynamik der Semiosphäre basiert also ganz grundsätzlich auf dem Austausch mit anderen Semiosphären. Im Gegensatz zu Konzepten wie dem der Filterblase geht es also bei Lotman genau nicht um Abgeschlossenheit, sondern um Zirkulation. In Bezug auf die Sozialen Medien kann man mit dem Konzept der Semiosphäre die Zirkulation von Memes durch verschiedene Twitter-Kulturen analysieren:

> Die Brennpunkte der semiotisierenden Prozesse befinden sich aber an den Grenzen der Semiosphäre. […] Die Grenze ist immer zwei- oder mehrsprachig. Sie ist ein Übersetzungsmechanismus, der Texte aus einer fremden Semiotik in die Sprache ›unserer eigenen‹ Semiotik überträgt; sie ist der Ort, wo das ›Äußere‹ zum ›Inneren‹ wird, eine filternde Membran, die die fremden Texte so stark transformiert, dass sie sich in die interne Semiotik der Semiosphäre einfügen, ohne doch ihre Fremdartigkeit zu verlieren.[23]

22 Lotman: *Die Innenwelt des Denkens*, S. 29.

23 Ebd., S. 182.

Auf den ersten Blick ist es naheliegend zu vermuten, dass bei der Verbreitung eines Memes von der Ausgangssemiosphäre – ob es sich dabei um ein englischsprachiges Messageboard, TikTok oder kleinere Twitter-Semiosphären handelt – eine gewisse Zeit vergeht, dass die Memes nicht instantan durch verschiedene Semiosphären zirkulieren, sondern erst zeitverzögert aufgegriffen werden. Für eine Untersuchung der Bewegung einzelner Memes durch verschiedene Social-Media-Semiosphären ist es nicht unbedingt notwendig, zuvor Zentrum und Peripherie verschiedener Plattformen zu definieren, was man beispielsweise mit Blick auf die Sprache der Nutzer*innen machen könnte. Stattdessen kann man einfach den Ausgangspunkt eines Memes herausfinden und von dort schauen, wie es sich verbreitet. Wichtig ist, dass das Eindringen neuer Memes in eine andere Semiosphäre immer auch eine Übersetzungsleistung darstellt, umso mehr, wenn dabei tatsächlich ein Übergang von einer in die andere Sprache stattfindet.

In den folgenden Abschnitten möchte ich diese Übersetzungsbewegung bei der Zirkulation eines sehr populären Memes im Sommer 2020 nachvollziehen, um anhand einer qualitativen Beobachtung zu zeigen, wie der Memetransfer zwischen Semiosphären funktioniert. Mit Semiosphären meine ich im Kontext dieses Beispiels verschiedene Sprachbereiche auf der Plattform, aber man könnte eine analoge Untersuchung auch mit Blick auf verschiedene Subkulturen machen, beispielsweise mit Blick auf den Transfer eines Musikmemes von einer Stilgemeinschaft in die andere.

Das im Sommer 2020 gestartete »I have a joke…«-Meme basiert auf einem simplen Snowclone. Ein Snowclone ist ein Klischee oder ein Satz, der zur formelhaften Vorlage geworden ist. Der Begriff wurde bereits 2004 als Ausdruck für solche formelhaften Sprachmuster formuliert und wird seit einigen Jahren besonders für Memes verwendet, die auf der Wiederholung eines bestimmten Satzmusters basieren.[24]

In diesem konkreten Fall besteht der Snowclone aus dem Satzmuster: »I have an X Joke, but Y.« Gestartet wurde das Meme am 23.7.2020, als der indische Account @thewittydoctor schrieb: »I have a joke on doctor, but aap

24 Geoffrey K. Pullum: »Snowclones: Lexicographical Dating To The Second«. In: *Languagelog*. http://itre.cis.upenn.edu/~myl/languagelog/archives/000350.html, 16.1.2004 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

pehle fees jama karao.«[25] Der Tweet spielt mit Mehrsprachigkeit, die zweite Satzhälfte lässt sich mit »but you pay the fee first« übersetzen. Der Account, von dem das Meme ausging, ist in globaler Perspektive kein sehr großer Account, aktuell hat er knapp über 15.000 Follower*innen. Er befindet sich an der mehrsprachigen Peripherie der der englischsprachigen Semiosphäre, weswegen der Sprachmix entscheidendes Stilmittel wurde.[26]

Das Muster verbreitete sich zunächst unter indischen Wissenschaftler*innen, die auf Englisch mit dem Snowclone-Format quote-retweeteten.[27] Die auf Twitter international aufgestellte Wissenschafts-Community zeigte sich für die initiale Verbreitung verantwortlich,[28] das Meme-Muster ging von dort rasch in den US-amerikanischen Mainstream über und wurde zum Trend. Entscheidend für diesen raschen Erfolg war ein Quote-Retweet von Monica Lewinsky, die mit ihrem Tweet interessanterweise nur zwei Quote-Retweets von den indischen Wissenschaftler*innen entfernt ist, also sehr nahe am Ursprung des Tweets zu dem Meme beiträgt. Lewinskys Tweet »I have an intern joke and it … nevermind« vom 25.7.2020 wurde eine halbe Million mal gefavt und über 70.000-mal retweetet, sorgte also für eine massive internationale Sichtbarkeit des Memes.[29]

Bereits einen Tag zuvor war das Meme in der französischen Übersetzung »J'ai une blague…« angekommen, am Anfang waren die Bezüge zu dem eng-

---

25 STFU witty [@thewittydoctor] (23.7.2020): »I have a joke on doctor, but aap pehle fees jama karao.« [Tweet] https://twitter.com/thewittydoctor/status/1286176948608106497 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

26 Sopie: »I Have a Joke«. In: *knowyourmeme*. https://knowyourmeme.com/memes/i-have-a-joke, 2020 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

27 o.V.: »›I have a joke‹: From jobs to people, this latest meme template has witty punchlines for everything«. In: *The Indian Express*. https://indianexpress.com/article/trending/trending-in-india/i-have-a-joke-on-meme-template-6521871/, 24.7.2020 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

28 Dr Clara Nellist [@claranellist] (24.7.2020): »I have a joke about being a woman in physics, but you probably won't think it's funny until my male colleague repeats it 10 minutes later.« https://twitter.com/claranellist/status/1286754424451485697[zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

29 Monica Lewinsky (she/her) [@MonicaLewinsky] (25.7.2020): »i have an intern joke and it… nevermind.« [Tweet]. https://twitter.com/MonicaLewinsky/status/1286787059026292736?s=20&t=8NUnOMqrps7sydCHs3sI2w [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

lischsprachigen Ausgang noch in Quote-Retweets sichtbar,[30] aber die Übersetzungsleistung erfolgte sehr rasch. Auch in Schweden wird das Muster »Jag har ett skämt…« bereits am 24. Juli durch einen übersetzenden Quote-Retweet in die Semiosphäre übertragen.[31] In den Tagen darauf, als das Meme in den USA schon viral war, gab es zusätzlich viele schwedischsprachige Tweets. In beiden Sprachen sind die Bezüge auf das englische Meme und die englischsprachige Wissenschafts-Community noch in den ersten Tweets als Quote-Retweets klar markiert, aber dann entwickelt das Meme eine eigene, nicht mehr an die Ausgangssprache angeknüpfte Dynamik in den jeweiligen Sprachen.

Am 25.7.2020 werden auch die ersten Versuche mit der deutschsprachigen Version des Musters gemacht: »Ich habe einen Witz…«-Tweets tauchen auf, werden aber in den initialen Beiträgen noch klar in einen humorvollen Bezug zu der eigenen Übersetzungsleistung gestellt. Der Account @MarkGallagher71 tweetet am 25. Juli: »Ich habe einen Witz, aber ich warte immer noch auf die Übersetzung #IHaveaJoke but my friends are all at the #Donaudampfschiffahrtselektrizitätenhauptbetriebswerkbauunterbeamten-gesellschaft« und bezieht sich damit recht eindeutig auf seine Position an der Grenze zwei verschiedener Sprachsemiosphären.[32] Ab dem 25. Juli gibt es dann kaum noch deutschsprachige Quote-Retweets von englischen Tweets, das Pattern ist offensichtlich bekannt und etabliert, weswegen keine Nähe und kein Bezug zum englischen Meme mehr hergestellt werden muss.

Die isländische Twitter-Community ist sehr klein, es gibt nur knapp 400.000 Menschen, die der Sprache überhaupt mächtig sind und von diesen befindet sich nur ein Bruchteil auf Twitter. Es ist deswegen vermutlich fair, die isländischsprachige Twitter-Semiosphäre als eine auf der Plattform eher periphere Semiosphäre zu betrachten. Doch obwohl diese Logik von Zentrum und Peripherie die isländische Kulturgeschichte geprägt hat, die

30 Romain [@Apraxique] (24.7.2020): » J'ai une blague sur les neurones mais je ne suis pas sûr de son potentiel d'action.« [Tweet]. https://twitter.com/Apraxique/status/1286701005254676481 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

31 Elektrifierad köttklump [@adolvsson] (24.7.2020): »Jag har ett skämt men det är ruttet.« [Tweet] https://twitter.com/adolvsson/status/1286710344484888586 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

32 Mark Gallagher [@MarkGallagher71] (25.7.2022): »Ich habe einen Witz, aber ich warte immer noch auf die Übersetzung #IHaveAjoke«. [Tweet]. https://twitter.com/MarkGallagher71/status/1286791626610954241?s=20&t=8NUnOMqrps7sydCHs3sI2w [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

sich über die vergangenen Jahrhunderte bis vor einigen Jahrzehnten vor allem durch Abgeschiedenheit und fehlende Anknüpfung an die Entwicklungen im Zentrum ausgezeichnet hat, zeigt die Meme-Etablierung in der isländischsprachigen Semiosphäre, dass Zeit bei Online-Phänomenen anders verläuft. Auf Isländisch gibt es den ersten »Ég er með brandara…«-Tweet bereits am 24.7.2020,[33] bevor das Muster in den USA viral durchstartet. Auch hier erfolgt der Übersetzungstransfer von einer Semiosphäre durch die mehrsprachige internationale Wissenschafts-Community. Das feste Pattern etabliert sich in der isländischsprachigen Semiosphäre dann ungefähr um den 27. Juli herum.[34]

Aus dem betrachteten Beispiel lässt sich erkennen, dass es offensichtlich drei Wege für Mitglieder nicht-englischsprachiger Twitter-Semiosphären gibt, an Memes zu partizipieren und diese häufig simultan ablaufen: 1. Tweets werden auf Englisch von mehrsprachigen Accounts abgesetzt, 2. Tweets in anderer Sprache werden mit einem Quote-Retweet eines englischsprachigen Tweets kombiniert, womit explizit auf die Verbindung zum Ausgang des Memes verwiesen wird, 3. Tweets werden in die andere Sprache übersetzt, ohne dass via Quote-Retweet noch eine Verbindung mit der Meme-Ausgangssprache sichtbar bleibt. Dies ist immer der finale Schritt bei der Übernahme von Meme-Patterns in eine andere Sprache.

Bei dieser Forensik der Ausbreitung und Diffusion eines ausgesprochen erfolgreichen Memes durch verschiedene Sprachsemiosphären wird deutlich, dass sich bei diesem Prozess kaum zeitliche Hierarchien zwischen Zentrum und Peripherie ausmachen lassen. Der Code-Transfer zwischen Semiosphären erfolgt binnen sehr kurzer Zeitfenster, wodurch mit unterschiedlicher Zeitlichkeit verknüpfte klassische Zentrum-Peripherie Relationen hinfällig werden.

Die Ausbreitung von Memes als Diskursereignisse, ihre Produktion und Rezeption erfolgt in verschiedenen Semiosphären nahezu simultan. Folgt man Lotmans initial zitierter These, dass in der Grenzregion einer Semiosphäre »fremde Texte so stark transformiert [werden], dass sie sich in die

33 Konráð S. Guðjónsson [@konradgudjons] (24.7.2020): »Ég er með hagfræðibrandara sem á hinn bóginn er ekki brandari.« [Tweet]. https://twitter.com/konradgudjons/status/1286715286251593730 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

34 Gunnare [@gunnare] (27.7.2020): »Ég er með brandara um twitter en hann er ekkert sérstaklega frumlegur og líklega stolinn«. [Tweet]. https://twitter.com/gunnare/status/1287676255291277312 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

interne Semiotik der Semiosphäre einfügen, ohne doch ihre Fremdartigkeit zu verlieren«,[35] dann wäre die Ausbreitung des an dieser Stelle untersuchten Snowclone-Memes ein Beispiel für einen solchen integrierten fremden Text, der in immer wieder neue Semiosphären integriert wird.

Um zu analysieren, ob und wie sich die einzelnen Semiosphären durch diesen raschen Austausch von Memes und die permanente Integration neuer und initial fremder Muster systematisch verändern, müsste jenseits der Ereignishaftigkeit einzelner Memes untersucht werden. Dabei müsste über einen längeren Zeitraum untersucht werden, wie Meme-Formate aufgegriffen und neu codiert werden. Am Anfang dieses Aufsatzes wurde das »Mous snekin«-Meme und auch das russische »Elon Musk«-Meme als Beispiel angeführt, wie Memes aus nicht englischsprachiger Semiosphäre plötzlich auch zu einem neuen Interesse an den Ursprungsländern führen können. Diese Übersetzungen erfolgreicher Memes aus dem nicht-englischsprachigen Raum wirken dann – ganz im Sinne Lotmans – auch wieder auf die englischsprachige Twitter-Semiosphäre zurück.

Es ist wünschenswert, dass Memes jenseits ihrer nur sehr kurzen Ereignishaftigkeit in den Blick genommen werden, denn Memes wie »I have a joke« sind globale Phänomene mit ungeheurer Breitenwirkung, an der sich viele Individuen schreibend beteiligen. Betrachtet man Memes als eine der global paradigmatischen Schreibweisen der Gegenwart, die etablierte Relationen von Zentrum und Peripherie, globaler und lokaler Kultur, aufhebt und unterläuft, dann wäre eine langfristige komparatistische Dokumentation und Untersuchung dieser Prozesse sinnvoll.

35 Lotman: *Die Innenwelt des Denkens*, S. 182.

Hexenwirken
Instantanes Verlegen, erzählt als Phantom-Meme-Roman

Christiane Frohmann

Hexenwirken spielt in den Jahren 1990 bis 2022 und enthält in neuen Konstellationen und zum Teil auch anderen Designs von mir appropriierte digitale Bilder von Gemälden präraffaelitischer Maler, versehen mit eigenen Texten (›Phantom-Memes‹) aus den Büchern *Präraffaelitische Girls erklären das Internet*[1] (2018), *Präraffaelitische Girls erklären Hexerei*[2] (2021), dem Twitter- und dem Instagram-Account @pgexplaining[3] sowie dem als Newsletter verschickten Magazin *New Frohmanntic*[4]. Die ›Girlsklärungen‹ in Kapitel neun sind neu.

1 Christiane Frohmann: *Präraffaelitische Girls erklären das Internet*. Berlin 2018.

2 Christiane Frohmann: *Präraffaelitische Girls erklären Hexerei*. Berlin 2021.

3 Christiane Frohmann [@pgexplaining]: [Twitter-Account]. https://www.twitter.com/pgexplaining, 2018 bis 2022; Christiane Frohmann [@pgexplaining]: [Instagram-Account]. https://www.instagram.com/pgexplaining, seit 2020 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

4 Christiane Frohmann: New Frohmanntic [Newsletter]. https://steadyhq.com/de/newfrohmanntic [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

Prolog



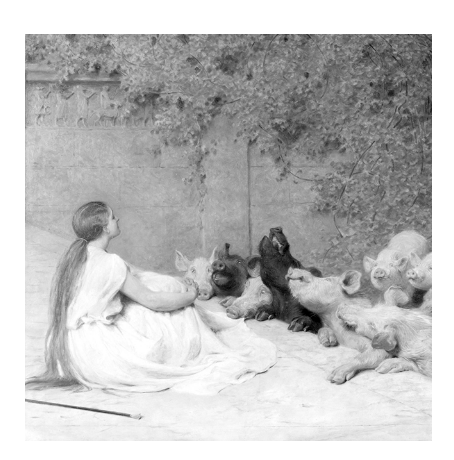
In Wirklichkeiten hieß Sisyphos Sissi Foss und war eine Person, die versuchte, auf vernünftige Weise den Kulturbetrieb zu verändern.

Erstes Kapitel

Gesetzt als Paraphernalium des Kulturbetriebs



»Kommst du noch mit rauf auf meine Schöpfungshöhe?«



Der Moment, nachdem du als Frau etwas über Popkultur gesagt hattest.

Zweites Kapitel

Gefangen im Kultur-Care-Geldarbeits-Limbus



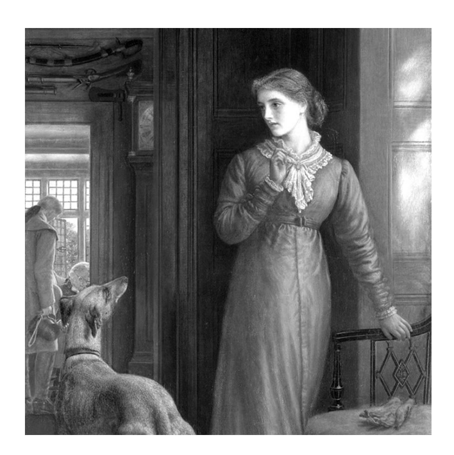
Mutterschaft bereuen, nicht wegen der Kinder, sondern wegen der Strukturen.



Noch immer galt die Morgenregel: Nicht vor dem ersten Kaffee Sachen ins Netz schreiben.

Drittes Kapitel

Eingehen in die digitalvirtuelle Parallelgesellschaft



Im Real Life König der Hundewiese, war er im Internet doch ein Nichts.



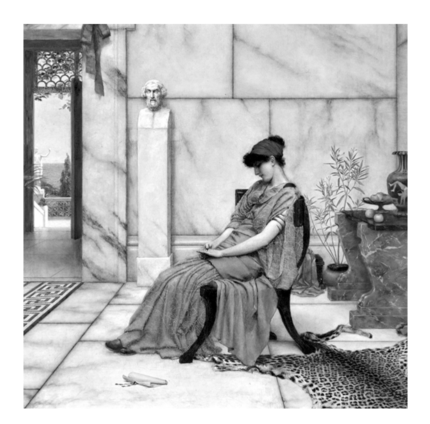
Leg dich schlafen, Liebling, Mama geht jetzt ins Internet.

Viertes Kapitel

Geteilter ›room of one's own‹



Digitale Magie wirkte, wenn die Timeline wie früher ein Zauberbuch persönliche Gedanken und Hinweise enthielt, und Rezepturen vor den Augen der Lesenden instantan immer wieder getestet und fortlaufend verbessert wurde.



Digitale Magie wirkte, wenn du ausgebrannt und kurz vor dem Aufgeben warst und dir genau in diesem Moment ein Mensch eine Nachricht schrieb, dass du und deine Arbeit einen Unterschied machen würdet.

Fünftes Kapitel

Lesen, Leben, Verlegen im Netz



»Natürlich bin ich schon am Schreibtisch.«



»Präraffaelitische Girls, was ist eigentlich ›das Instantane‹?«
»Das Instantane ist der Unmittelbarkeits-Zeit-Raum, der sich in sozialen Medien mit chronologischer Timeline eröffnet, worin in Wirkungsschleifen Lesen, Schreiben und Publizieren, Bobachten, Sichbeobachten und Beobachtetwerden, Monolog und Dialog, Leben und Dokumentation, Nähe und Ferne, Reiz und Reaktion, Erfahrung und Erinnerung, Kommunikation und Literatur, Symbolisches und Virtuelles sowie Autorin und Figur ineinanderfließen.«

Sechstes Kapitel

Zeit der Trolle



»Was haben denn meine harmlosen Dick Pics bitte mit deiner unangenehm enthemmten Selbstdarstellung weiblicher Sexualität zu tun?«



Noch ein Kommentar dieser Art und sie würde sich löschen.

Siebtes Kapitel

Raum der Überfülle



Präraffaelitische Girls wussten: Man verlor online leicht den Offlinefaden.



starrt seit 1902 auf ihr Smartphone

Achtes Kapitel

Performanzkrise



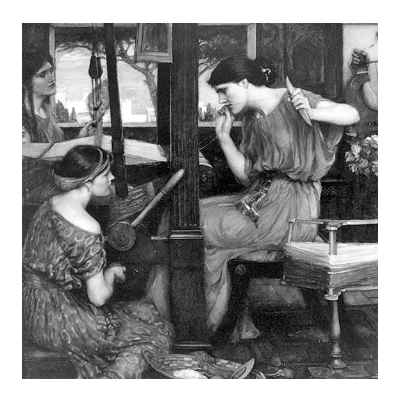
Mit gemischten Gefühlen öffnete Pandora die Tür zum Internet.



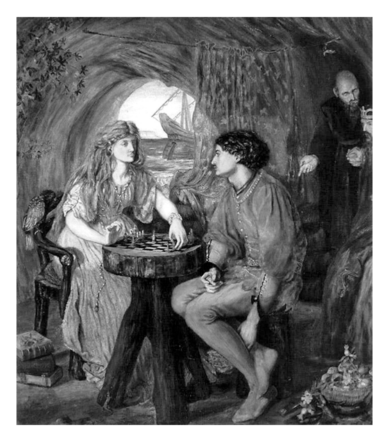
»Ja, ich bin noch auf Twitter, aber es ist wie ein Phantomschmerz.«

Neuntes Kapitel

@PGExplaining als ästhetisch-sozialer Schutzwall



Präraffaelitische Girls begründeten, entwickelten, etablierten, veränderten in Präsenz die performativen Geisteswissenschaften.



»Präraffaelitische Girls, was sind eigentlich ›performative Geisteswissenschaften‹?«
»Performative Geisteswissenschaften sind die instantane Beobachtung, Analyse, Einordnung, Vernetzung, Verstärkung, Verteilung von kulturellen, gesellschaftlichen, medialen, philosophischen, geschichtlichen, politischen und spirituellen Phänomenen, von denen man selbst auch Teil ist.«

Zehntes Kapitel

#UmsehenLernen



»Ignorier das neue Hashtag, Liebling, ignorier es … klick einfach nicht hin.«



Präraffaelitische Girls schrieben im Präteritum Zukunft.

Elftes Kapitel

Aus dem Netz Mitgebrachtes



Präraffaelitische Girls wussten: Richtige Literatur war eine falsche Vorstellung.



Präraffaelitische Girls wussten: Die Zukunft der Literatur war Literatur.

Digital first mit mikrotext
Aspekte aus der Verlagspraxis seit 2013

Nikola Richter

Seit der Verlagsgründung Ende Januar 2013, als mikrotext mit einem rein digitalen Programm begann, das zunächst aus zwei miteinander inhaltlich korrespondierenden E-Books bestand, die quartalsweise im Doppelpack erscheinen sollten, gilt mikrotext als ›E-Book-Verlag‹. Ist er aber nicht! Wir haben uns dagegen gewehrt und oft auch in Interviews und auf Konferenzen darauf hingewiesen, dass gleich das zweite E-Book, nämlich *Der klügste Mensch im Facebook* des syrischen Autors Aboud Saeed ein halbes Jahr nach Erscheinen als *Buch* erschien. Innerhalb kürzester Zeit sogar in drei Auflagen. Nach einem Jahr hatten wir eine Auslieferung und ein physisches Buchlager, ganz ›klassisch‹. Im Impressum vermerkten wir damals allerdings stolz: »Zuerst erschienen als E-Book«. Denn zu der Zeit galten die E-Books oft als Zweitverwertung des Printbuches, wie eine Art Doppelgänger. Wir wollten hier die Reihenfolge verändern, weil sich ja der gesamte Produktionsprozess auch schon anders sortiert: Texte entstehen digital (wo auch immer, ob auf dem privaten Schreibprogramm oder auf einer digitalen Plattform oder in einer App), so dass sie dann auch zunächst digital erscheinen können, also *digital first*. Die Buchausgabe folgt bei mikrotext dann ein paar Tage, Wochen oder sogar Monate später. mikrotext sollte also als Verlag bezeichnet werden, dessen Infrastrukturen und Produktionsprozesse aus dem Netz heraus entstanden sind und wo *digital first* gedacht wird. Welche Fragestellungen und Erkenntnisse sich aus diesen digitalen Verlagsstrukturen herausbilden, möchte ich exemplarisch anhand von sieben Bildern aus der Verlagsgeschichte erläutern.

Stapel, Zitate und Konfetti

Abbildung 4: Postkarten mit Zitaten aus mikrotext-Publikationen und Konfetti, Foto: mikrotext



Dieses Foto diente als Einladungsflyer für die zweite Verlagsparty. Die Zitate liegen kreuz und quer, darüber ist Konfetti aus Recyclingpapier gestreut. Für die *Frankfurter Rundschau* schrieb ich im September 2010 einen Essay über meine durch das Internet veränderten Lektüreerfahrungen und erörterte, wie diese neuen Text-Schreib-Leseorte auch verlegerisch, insbesondere von Zeitungsverlagen nutzbar wären, und hielt fest: »Twitter ist ein Konfetti der Gegenwart. In das man sich nur hineinstellen müsste.«[1] Das war damals etwas optimistisch gedacht, aber die Threads und Streams auf digitalen Plattformen sind immer noch durchlässige, ja, lässige Lektüren: einiges bleibt hängen, anderes rutscht in den Augenwinkel, vieles bleibt unsichtbar oder wird

1 Nikola Richter: »Konfetti der Gegenwart«. In: *Frankfurter Rundschau*. https://www.fr.de/ueber-uns/konfetti-gegenwart-11455420.html, 3.9.2010 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

nicht wahrgenommen. Der Unterschied zum ›Das versendet sich‹ von TV und Radio ist, dass Netzinhalte per Suchfunktion wieder nach oben ins Leselicht geholt werden können. Mittlerweile hat die »Macht der Plattformen«[2] aus dem unschuldigen Lesen, das sich durch Zufälligkeiten auszeichnete, und was ich 2010 noch feierte, eine algorithmisch durchgetaktete User Experience gemacht. Wir sollen hängenbleiben, wir sollen klebenbleiben. Und wenn wir glauben zu lesen, werden wir und unsere Datenspuren gelesen oder gespeichert. Das, was uns vor die Nase gespült wird, ist maschinell kuratiert, wenig verspielt, sehr plattformoptimiert. Ich werde nostalgisch. Ich vermisse das Konfetti.

Verlegerin (Verlag) und Autor*in als Online-Persona

Abbildung 5: Zitat aus Aboud Saeed: Die ganze Geschichte. *Aus dem Arabischen von Sandra Hetzl. Berlin 2021, Foto: mikrotext*

11. Januar 2012 um 13:32

Ich liebe dich. Solange du online bist.

Aboud Saeed

2 Vgl. Michael Seemann: *Die Macht der Plattformen. Politik in Zeiten der Internetgiganten.* Berlin 2021.

Abbildung 6: Screenshot aus Aboud Saeed: Der klügste Mensch im Facebook. *Aus dem Arabischen von Sandra Hetzl. Berlin 2013 (vergriffen), Foto: mikrotext*

Facebookprofil

Wohnt in: Aleppo, Syrien
Spricht: Arabisch, Englisch
Geschlecht: Männlich
Beziehungsstatus: Single
Religiöse Einstellung: Ich bete mich selbst an. Mein Glaube an mich selbst ist größer als mein Glaube an Gott.
Politische Einstellung: Die Plastikschlappen meiner Mutter sind schöner als jede Idee und wichtiger als die Allgemeine Frauenvereinigung.



Über
Ich bin der eitle Aboud Saeed, der extrem eingebildet ist und sich selbst für wichtiger hält als Mohammad Al-Maghout, Adonis und Lady Gaga.

Ich werde keine Freundschaftsanfragen akzeptieren, außer wenn ihnen eine Nachricht vorausgeht mit dem Wortlaut: „Aboud, bitte bitte, lass mich mit dir in Kontakt treten, akzeptiere bitte meine Freundschaftsanfrage."
Dann werde ich darüber nachdenken.

Wie oft sind wir abgelehnt worden, wie lange haben wir gewartet, dass man unsere Freundschaftsanfragen akzeptiert! Jetzt ist der Moment gekommen, wo man auf uns warten muss, bis wir akzeptieren.

Solltest aber du eine Freundschaftsanfrage von mir bekommen haben, so bitte ich dich, sie nicht zu akzeptieren. Ich lese nicht, was andere schreiben. Ich gebe niemandem Likes, und ob du mir ein Like gibst oder nicht, ist das Letzte, was mich kümmert. Wenn ihr glaubt, ihr tut mir einen Gefallen wenn ihr mir ein Like gebt, will ich es erst recht nicht. Ich schreibe einfach, und poste. Dann ziehe ich meine Klick-Maus aus der Tasche und sage dem Leser: Jetzt lies schon, los!
Ich hinterlasse niemandem Kommentare auf seinem Profil.

Die Online-Präsenz ist die Bedingung der Existenz in einer digitalen Infrastruktur: Einen Account haben. Diesen bespielen und pflegen. Der Verlag hat einen Avatar, das Logo-›m‹, und schreibt sich in die Plattformen ein. Wird der Verlag so zu einer eigenen Figur? Was ist die Stimme der Verlegerin und was ist die Stimme des Verlags? Die Identitäten verschwimmen nicht nur, sondern sind fließend, ja, austauschbar. Und: Wer spielt hier wen? Spielt die Verlegerin Verlag? Einmal wurde der Instagram-Kanal von mikrotext von Birthe Mühlhoff übernommen. Dieses Takeover, das spielerisch gedacht war, führte zu einer massiven Passwort- und Anmeldeverwirrung bei der ›Rückgabe‹ des Accounts. Die Sicherheitseinstellungen für Accounts sind an IP-Adressen gekoppelt. Statt einer Personen- oder Ortsidentifikation wird das Gerät identifiziert.

Wenn Autorinnen und Autoren ihre Texte vor allem online schreiben, reflektieren sie diese Doppelung ihres Erfahrungshorizontes mit. Das Online-Sein ist die Bedingung der Existenz für ein Online-Dasein. Akkumuliert in den diesem Dasein zugeordneten Inhalten wächst und performt sich eine Online-Persona.

»Das unendliche Manuskript«

Abbildung 7: mikrotext-Publikationen mit Texten, die auf Internet-Plattformen entstanden sind, Foto: mikrotext

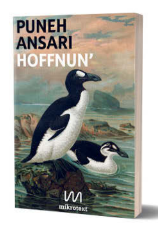












Ich wiederhole mich, denn für mich sind Tweets, Blogtexte, Newsletter Manuskripte; ja, »das unendliche Manuskript«,[3] das sich nicht unter meinem mikrotext-Schreibtisch türmt, sondern das in alle Richtungen schwärmt und von überallher kommt. Manchmal empfiehlt mir eine Autorin einen anderen Autor und schickt mir den Profil-Link. Manchmal fällt mir in einem Kommentar eine interessante Stimme auf, der ich dann lesend folge. Hashtags ersetzen Genres *#microsciencefiction #closefiction*. Dieses unendliche Manuskript ist für jeden und jede anders. Es gibt auch für mich kein jeden Tag gleiches. Daher kann der Verlag, der sich aus dem Digitalen speist, durch Auswahl, Vermittlung und Lektorat eine Lesbarkeit und Zugänglichkeit schaffen. Die Unendlichkeit wird angehalten und in einem Zustand archiviert konserviert, der neue Lese-Beziehungen stiftet. Die Texte, die auf Facebook, Twitter oder

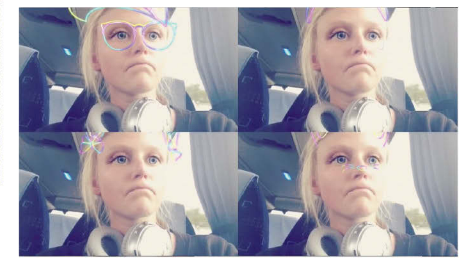
3 Nikola Richter: »Das unendliche Manuskript«. In: *schriftstelle. Texte über E-Books.* https://schriftstelle.wordpress.com/2015/05/30/das-unendliche-manuskript/, 30.05.2022 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

Wordpress wegdrifteten, können jetzt unterstrichen, verschenkt, gekauft und ins Regal, auch von Bibliotheken, gestellt werden.

Die Zukunft erschreiben, die Gegenwart mitlesen

Abbildung 8: Veganer Werbesticker, Autorinnenfoto, Signierschlange. Sina Kamala Kaufmann: Helle Materie. *Berlin 2019. Collage: mikrotext*







»Ich dachte, ich brauche 3 Monate, um das alles aufzuschreiben, was sich bei mir angesammelt hat – und es waren dann fünf Jahre.«[4] Sina Kamala Kaufmann untersucht in ihren nahphantastischen Erzählungen *Helle Materie* (2019), in dieser »close fiction«, wie sie sie nennt, Parameter unserer Gegenwart, verschiebt sie in das, was bald möglich wäre, und erschreibt sich und uns so eine nahe Zukunft. Ihre Literatur ist außerhalb der digitalen Schreiborte entstanden, aber enthält die digitalen Umgebungen und Möglichkeiten als Erzählstoff, dreht sie weiter, deutet sie um. Die Welt aus Dingen und Menschen und die Welt aus Codes und Maschinen verzahnen sich in ihren Texten.

4 Sina Kamala Kaufmann in re:publica: »re:publica 2019 – Designing Tomorrows – Science Fiction as a Method«. In: *YouTube*. https://www.youtube.com/watch?v=G3vI9YjVwfM, 2019, 35:34 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022]. Übersetzt von Nikola Richter.

Wir klebten vegan gedruckte Sticker auf Bäume. Lange Schlangen aus echten Menschen bildeten sich vor der signierenden Autorin bei der re:publica 2019, die sich auf einem Panel darüber amüsiert hatte, dass ihr Buch auf dem Schreibtisch eines jeden CEO liegen sollte, wie eine Rezension im *Marketing w&v digital* forderte – es wäre doch ein »work of fiction«.[5] Wie verändert sich Narration in einem digital-marketinggetriebenen Umfeld?

»Ich hab' die Geschichten wie philosophische Gedankenspiele angelegt. Beim Schreiben wird man aber mit seiner eigenen Normativität konfrontiert. Und dadurch ist in jeder meiner Utopien ein totalitärer Gehalt drin. Wenn immer ich etwas für gut halte, ist es etwas, was ICH für gut halte. Es geht aber schon um eine Form von Kooperation, um in einen Prozess zu kommen, der so Dinge wie ›gut‹, ›schlecht‹, alle diese Dinge in denen man sich unter Umständen verhakt, ein bisschen zu befreien.«[6]

Neu denken, sich befreien, Crossover und Hybridisierung. Narrative Strukturen, die hin- und herpendeln. Und ja, auch wenn man ein digital motivierter Verlag ist, finden viele verlegerische Tätigkeiten komplett außerhalb des Netzes statt.

---

5 Ebd.

6 Sina Kamala Kaufmann in Parents For Future Leipzig: »Klimabuchmesse Tag 3«. In: *YouTube*. https://youtu.be/PCGGApSh7Us, 29.5.2021 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022]. Die Diskussion beginnt bei 6:30:00.

Ein Blog wird ein Liebesroman, Rezensionen kommen rein

Abbildung 9: Porträt über die Autorin Ruth Herzberg in der Süddeutschen Zeitung, Chat-Message an die Autorin (anonymisiert). Collage: mikrotext



Wie sich das verzahnt. Ruth Herzberg bloggte viele Jahre unter frauruth.de. Das war vielleicht aus Netzsicht altmodisch. Sie stellte immer einen aktuellen Text nach vorne, die anderen wanderten in ein Archiv, das man nur als zahlender Gast lesen konnte. Aus vielen dieser Blogtexte entstand, stark eingekürzt, umgestellt, bearbeitet durch die Autorin, der Roman *Wie man mit einem Mann unglücklich wird* (2021). Auf Whatsapp, Insta, Blogs, Facebook Messenger und in der *Süddeutschen Zeitung* lobt man dieses Debüt. Die Autorin postet die Lektüreeindrücke, die sie per Direct Message bekommt, auf ihrem Instagram-Kanal. Die privaten Fan-Texte umschwirren die Neuerscheinung. ›B to C‹ heißt wohl nicht mehr ›Business to Consumer‹ sondern ›Buch zu Community‹. Und der Verlag hat übrigens schon seit 2014 einen digitalen Freundeskreis.[7]

7 Vgl. o.V.: »Werde Mitglied im mikrotext-Freundeskreis!«. In: *Mikrotext*. https://steadyhq.com/de/mikrotext-abo/about, o.J. [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

Abschaffung der Hierarchien, aber doch Chefin sein

Abbildung 10: Facebook-Kommentar von Sandra Grether, Musikerin, Autorin, Herausgeberin des Songbooks Ich brauche eine Genie. *Berlin: 2021, Foto: mikrotext*

●●●●● o2-de 19:26 47 %

dummen anpassungsleistung, wurde dann wieder das ganze eigene revolutionäre potential in den wind geschossen. in deinem fall ist es sowas von angebracht da mal nachzufragen, weil es auch noch kollektiv gedacht ist. ich finde es total gut, dass die sich jetzt mal erklären müssen. und toll, dass du auch schreibst, sie haben auch andere gute sachen abgelehnt. ich finde es auch echt schade, dass wieder nur streaming-konsum dabei rausgekommen ist. ich finde es absolut richtig, sich nicht in die position "untertan" zu begeben, sondern selber forderungen zu stellen. nikola, du bist die geborene dream-chefin und denkerin und gleichzeitig abschaffung aller chefposten und hierarchien. es macht auch sehr viel spaß mit dir zusammenzuarbeiten. eigentlich hätten sie deiner bewerbung anmerken müssen, dass da eine große innovatorin am start ist. gut, in dem zusammenhang, auch die letzte deiner fragen, nach dem geschlecht. alles gute

Sandra Grether hat mir mit ihrem Kommentar vor Augen gestellt, wie sich der Führungsstil verändert, wenn das Netz durch den Verlag und seine Organisation fließt. Ich rede hier nicht von Agilität oder so. Nein. Es ist so: Ich nenne diesen digitalen Orga-Stil ›Entscheidungsmanagement‹ statt ›Management, das entscheidet‹. Das heißt: Kollektivität und Interaktivität beein-

flussen das, was passiert und umgesetzt wird. Ein digital inspirierter Verlag ist auch einer, der ermächtigt. Unser Laptop gibt uns Stimme, Struktur, Netzwerk. Hashtag *#verlegerinverlag*.

Kringel von Hannah Marc

Abbildung 11: Illustratives Element der Künstlerin Hannah Marc aus Wirmuesstenmalreden: Dear Discrimination. Ein Mitmachbuch zur antirassistischen Weiterbildung. *Berlin 2020, Foto: mikrotext*



Mit diesem Punkt oder Zentrum oder Wirbel der Künstlerin Hannah Marc, die das antirassistische Mitmachbuch *Dear Discrimination* (2020) illustriert hat, stellt sich für mich die strukturelle Drinnen-Draußen-Frage. Die Metadaten eines Titels, die digitalisiert vorliegen und in Shops, Kataloge, Buchhandelwarensysteme, Plattformen eingespielt werden, liegen HINTER der glossy Oberfläche des Covers und den Inhalten eines Titels. Also: Das, was man nicht sieht, ist auch da. Ohne den Kringel würde man nicht sehen, dass die Umgebung nicht eingefärbt ist.

***

Die Herausforderung eines ›Verlags mit Internet‹, so lautet eine der Selbstdefinitionen von mikrotext, ist das Aushalten und Produktivmachen gleichzeitiger Sichtbarkeit und Unsichtbarkeit, aber auch von kommunikativer Nähe und physischer Distanz. Werden deshalb Bücher auf Instagram so sinnlich inszeniert? Sollen sie einen Body bekommen? Direct Messages und Likes

zeugen von der Anwesenheit der Autorin oder der Verlegerin, parallel auf verschiedenen Plattformen. Das Einsteigen in ein Werk passiert durch algorithmisch unterstützte Vorschläge, aber auch durch individuelle Empfehlungen. Das Scrollen durch einen Stream ist die erste Kontaktaufnahme mit einem Text. Profilinfos und Handles fließen ein in die biographischen Angaben. Ein neuer Titel ist ein Link zu einem Shop. Ein neuer Titel bekommt einen eigenen Hashtag. Und so weiter. Ist dieses Verlegen ein ›Echtzeitverlegen‹ in Anlehnung an Johannes Franzens Begriff eines »Echtzeitfeuilletons«?[8] Nein, einerseits nicht, denn im Gegensatz zum Feuilleton und den tagesaktuellen Debatten dieses Genres hat das ›Verlegen mit Internet‹ noch immer mehr Zeit und muss sich nicht per se in den Moment werfen. Aber dann auch wieder ja, denn es ist durchlässiger geworden und prozesshafter und es verschafft dem Verlegen ein ständiges Update.

8 Knut Cordsen: »Echtzeitfeuilletion. Wie die Sozialen Medien das Feuilletion verändern.« In: *BR Kulturbühne*. https://www.br.de/kultur/54books-johannes-franzen-100.html, 08.7.2021 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022]. Vgl. auch den Beitrag von Johannes Franzen in diesem Band.

Mistaking Glass for Skin
&SHY; – Ein Literaturmagazin für die digitale Gegenwart

Sophia Roxane Rohwetter

Worte halten, gedrückt halten

»Ich gehöre zu denen, die ihr Handy in der Hand halten, nicht den Schlüssel. Ich gehöre zum Rhythmus, mit dem mein Zeigefinger eine Zahlenkombination nachvollzieht, um es zu entsperren«, schreibt Maxi Wallenhorst in dem Text »Halten, gedrückt halten, mein Schatz«, der 2019 in der Pilotausgabe des digitalen Literaturmagazins *&SHY;* erschien.[1] Der lyrische Essay untersucht die ambigen Bedeutungsformationen des Haltens und Gehaltenwerdens: als Gefühl der Geborgenheit, als Akt der Gewalt, als digitaler Greifreflex. Dabei umkreist er das Begehren des Gehaltenwerdens, das Halten von Anderen, von Händen, von Handys: »Ich versuche zu schätzen, wie Dinge Bedeutung haben, wie Hände Dinge halten.«[2] Dem Titel des Essays ist die Text-Interaktion förmlich eingeschrieben: Um den Text lesen zu können, muss die Hand den Text selbst halten, gedrückt halten. Sobald sich der Zeigefinger vom Handybildschirm löst, entgleitet der Text den lesenden Augen und bewegt sich langsam durch eine in Grauabstufungen gesetzte, mondbeschienene Textlandschaft (wobei der Mond hier dem Zeigefinger folgt) wieder nach oben, zurück zum Anfang. »Es ist wie eine unendliche Nacht.«[3]

Drücken, halten, gedrückt halten, klicken, scrollen, swipen, wischen, tippen, tasten, pinch-to-zoom. Es sind automatisierte, vielleicht unbewusste Gesten, Bewegungen und Berührungen, mit denen wir dem Smartphone und anderen digitalen Medien begegnen. Aus der täglichen Interaktion mit ihren

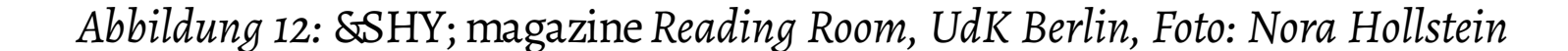
1 Maxi Wallenhorst: »Halten, gedrückt halten, mein Schatz«. In: *&SHY; magazine*. https://andshymagazine.com/halten.html, 2019 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

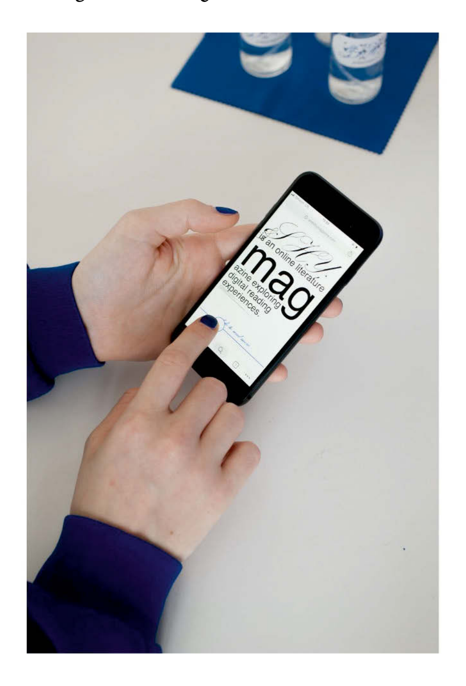
2 Ebd.

3 Ebd.

technischen, textlichen und körperlichen Elementen, in dem *Begreifen* ihrer Oberflächen, formen sich Gewohnheiten, *habits*.

Der Ort der Literaturerfahrung liegt bei *&SHY;* buchstäblich auf der Hand, die das Handy hält. »Handlichkeit bedeutet auf andshymagazine.com aber nicht ›leicht zu handeln‹, sondern eine Konzentration, die sich in einer, höchstens zwei Scrollbewegungen auf dem Smartphone-Display verdichtet«,[4] sagt der Autor Benedikt Kuhn in einer Lecture Performance, die im Rahmen der Akademie für Lyrikkritik am Haus für Poesie stattfand. Diese ein, zwei konzentrierten Bewegungen unterbrechen die gewohnte, beinahe mechanische Choreografie der Hände, die das Handy und andere habituelle Medien halten.


Abbildung 12: &SHY; magazine *Reading Room, UdK Berlin, Foto: Nora Hollstein*



4 Benedikt Kuhn in hausfuerpoesie: »Akademie für Lyrikkritik. Poesie in Sozialen Medien – Lecture Performance von Benedikt Kuhn«. In: *YouTube*. https://www.youtube.com/watch?v=gzwbxO5IhVE, 2022 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

Habituelle Medien

Mit dem Begriff ›habitual new media‹ beschreibt die Medienwissenschaftlerin Wendy Hui Kyong Chun wie Computer, Smartphones und Tablets genau dann an Bedeutung gewinnen, wenn sie scheinbar keine mehr haben, das heißt, wenn sie vom Neuen zum Gewohnten übergegangen sind. In *Updating to Remain the Same. Habitual New Media* (2016) verlagert sie die Frage nach dem Neuen der neuen Medien hin zur Frage nach ihrer Alltäglichkeit, Gewöhnlichkeit und Wiederholbarkeit. »To understand the power of our imagined technologies and networks, this book focuses on how they ground and foster habits of using. By focusing on habits – things that remain by disappearing from consciousness – it reveals the creepier, slower, more unnerving time of ›new media‹.«[5] Anhand einer Diskussion alltäglicher Affekte der digitalen Gegenwart – Langeweile, Scham, Panik – entwickelt Chun eine Theorie des Gewohnten, die Gewohnheit und Krise in ein dialektisches Verhältnis zueinander versetzt, welches die vernetzte Zeitlichkeit des Updates strukturiert. Neue Medien müssen sich ständig aktualisieren, ›neu‹ werden, und so erzeugen sie Momente der Krise, die verlangen, die Beziehung zur Welt ständig zu reorientieren und dabei neue Abhängigkeitsverhältnisse einzugehen. »The update is central to disrupting and establishing context and habituation, to creating new habits of dependency. To put it in a formula: Habit + Crisis = Update.«[6] Chun entwirft das Habituelle also nicht als Gegenmodell zum Update, sondern als Teil seiner Gleichung. Das Habituelle als notwendige Variable der Aufmerksamkeitsökonomie, des Immer-Neuen und Hyper-Aktuellen, der vom datenbasierten Kapitalismus definierten Zeitlichkeit, der ständigen Hinwendung zur Zukunft, in der die Gegenwart längst vorhergesagt worden oder vergangen ist.

Digitale Literatur kann eine Möglichkeit sein, diese scheinbar verpasste, längst geupdatete Gegenwart zu vergegenwärtigen und zu fragen: Was machen wir jetzt, in einer sogenannten post-digitalen Gegenwart, und hier am Handy gerade eigentlich? Als »Hub post-digitaler Schriften«[7] fragt das *&SHY; magazine*: Wie manifestieren sich digitale Gewohnheiten im Lesen, Schreiben

5 Wendy Hui Kyong Chun: *Updating to Remain the Same. Habitual New Media*. Cambridge, MA/London 2016, S. x.

6 Ebd., S. 2.

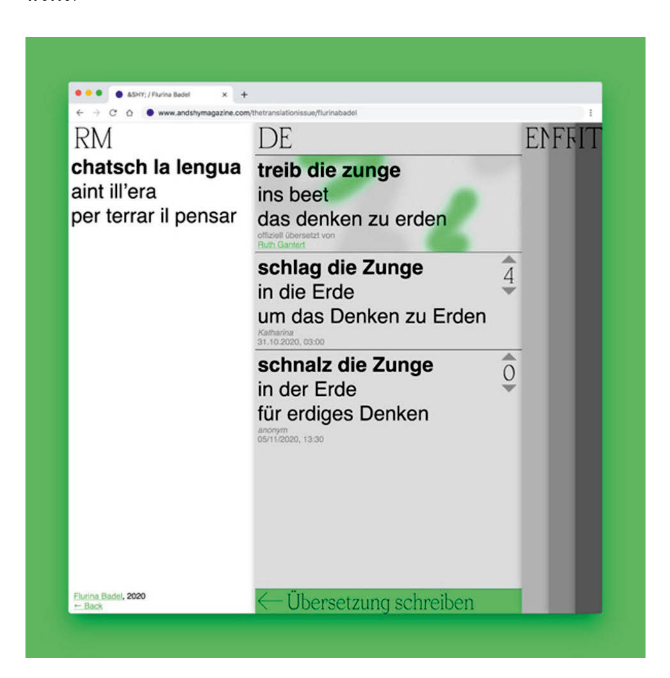
7 Kuhn: »Lecture Performance«.

und Publizieren von literarischen Texten, und umgekehrt, wie wirkt zeitgenössische Literatur auf digitale Habits? Welche Lesegewohnheiten konstituieren sich online? Wie kann ein digitales Literaturmagazin diese Gewohnheiten vergegenwärtigen, ihnen entgegenwirken, sie übertragen, übersetzen, überschreiben, ohne dabei in die marktförmigen Logiken des Viralen, Disruptiven und Instantanen abzudriften? *&SHY;* orientiert sich an habituellen Interface-Erfahrungen und versucht diese durch komplexe Interaktionen mit zeitgenössischen literarischen Texten und durch medienreflexives Publizieren, Schreiben und Lesen zu modulieren oder gar neu zu entwerfen. Dabei interessiert sich das *&SHY; magazine* insbesondere für die Produktion gemeinsamer Gewohnheiten durch die digitalen Oberflächen und medienästhetischen Parameter von Social-Media-Plattformen und Kurznachrichtendiensten wie Instagram und WhatsApp. In der Gestaltung digitaler Leseräume versucht *&SHY;* dem Begehren nach digitaler Kollektivität, die nicht bloß Konnektivität ist, Form zu geben und neue Räume der Textinteraktion zu eröffnen. So entwickelte *&SHY;* für das Hildesheimer Literaturfestival *Prosanova* die Sonderausgabe *Zusammen Lesen*, die mit verschiedenen Formen des partizipativen Lesens in digitalen Räumen spielt. Der Chatverlauf zwischen der Autorin Karen Köhler und dem Lektor Florian Kessler fungiert beispielsweise als »Confession Room« und kann nur vollständig gelesen werden, wenn noch mindestens eine weitere Person den Chatroom betritt. Im Rahmen des Literaturfestival *BuchBasel* präsentierte *&SHY;* mit der multilingualen Ausgabe *The Translation Issue* zeitgenössische Schweizer Lyrik in Übersetzung als kollektive Online-Literaturerfahrung. Leser*innen konnten eigene Übersetzungen eines im aussterbenden bündnerromanischen Idiom Vallader verfassten Gedichts schreiben und austauschen oder durch das Zwei-Finger-Ziehen auf dem Smartphone-Bildschirm ein Gedicht ›aufschneiden‹ und sich durch seine textlichen Übersetzungsschichten bis zur gewünschten Sprache durcharbeiten.

&SHY; ist auf Social-Media-Plattformen zwar zu finden, fungiert dort aber, wie Kuhn beschreibt, »als ein Vektor raus aus dem routiniert-missglückenden Sozialexperiment, das wir in plattformkapitalistischer Disziplinierung und mit starken affektiven Einsätzen täglich performen.«[8] In dem Versuch diesen routinierten, habituellen Interaktionsweisen zu entgehen, entwickelt *&SHY;* neue digitale Leseerfahrungen, in denen Hände Handys anders halten, den Bildschirm bewusst berühren und der Zeigefinger beim

8 Ebd.

Abbildung 13: Screenshot von Flurina Badels Gedicht »chatsch la lengua«, &SHY; magazine: *The Translation Issue, Foto: Sophia Rohwetter*



Nachvollziehen einer Zahlenkombination aus dem Takt gerät, den Rhythmus verliert, Teil eines Neuen wird.

Alles, was wir berühren, wird Text

Die im Sommer 2021 erschienene *&SHY;*-Ausgabe *Mistaking Glass for Skin* widmet sich ausgehend von der Annahme, dass sich im Kontakt mit digitalen Oberflächen Formen des Berührens, Berührtseins und Berührtwerdens konstituieren, den Möglichkeiten eines taktilen Lesens im digitalen Raum. Die Ausgabe versammelt fünf interaktive Texte, die auf verschiedene Weisen berühren und berührt werden können und die Materialität ihrer Lektüre erfahrbar machen. In der Textrezeption zeigt sich, wie in der verkörperten In-

teraktion mit digitalen Medien die Grenzen zwischen berührendem Subjekt und berührter Oberfläche, zwischen Haut und Glas, verschwimmen: *Mistaking glass for skin*. Durch ein vorsichtiges Aufschürfen und Abschaben tritt Text auf. Ein leises Kratzen. Und da schreibt sich durch die Oberflächen der Finger der Text von selbst. Dann trifft unser Blick auf Text und stößt auf Milchglas, schaltet sich dann scharf. Wir atmen an die Scheibe. Wir markieren ein Zeichen. Wir tippen im Dunkeln, hinterlassen Schlieren beim Sprechen. Alles, was wir berühren, wird Text.



Abbildung 14: &SHY; magazine: *Mistaking Glass for Skin, Foto: Sophia Rohwetter*



So auch in dem Gedicht »Nicht dass ein Sinn dich berührt« von Christiane Heidrich. Wortfragmente und Buchstabenreste liegen zunächst mehr als Bild denn als Text unter einer semi-transparenten weißen Schicht, die man mit den Fingern entfernen muss, so als wolle man durch beschlagenes Glas sehen. Während der Zeigefinger über die im Nebel hängenden uneindeutigen Zeichen auf dem Handybildschirm wischt und dabei immer auch Spuren der eigenen Handbewegungen hinterlässt, wird visuelle Poesie zum Prosagedicht. »Im Modus sich weiter vermengen, keine Wirkung im Hängen. Es läuft.

Es spricht sich aus für deine Bewegung.«[9] Erst durch die Bewegung der Finger und die Berührung des Handybildschirms konstruiert sich der Sinn. Und immer wieder neu, denn mit jeder Rückkehr zum Gedicht, das heißt mit jeder Aktualisierung der Webseite, erscheinen andere Wort- und Bedeutungsfragmente. Hier, im Zusammentreffen von Code, Textintention, sich formierenden Worten und Leser*innenaufmerksamkeit trifft die Materialität des Textes auf die des eigenen Körpers, nicht als Einheit, sondern vermittelt durch eine Differenz – die Materialität des Mediums.

Abbildung 15: Screenshot von Christiane Heidrichs Gedicht »Nicht dass ein Sinn dich berührt«, &SHY; magazine: *Mistaking Glass for Skin, Foto: Sophia Rohwetter*



> Sobald der Rezipient*innenblick von den freigelegten Lettern auf die Reste des Beschlags rutscht, unter dem man sie befreit hat, drängt sich die durchsichtige Differenz, das was Leser*innenaugen, Daumen und Bildtext trennt, der Screen als Material, in den Blick. […] Damit schiebt sich die Vermittlung der Maschine in das Bewusstsein der Rezipient*innen, wo sie normalerweise durch Konzentration auf das Vermittelte überdeckt wird.[10]

9 Christiane Heidrich: »Nicht dass ein Sinn dich berührt«. In: *&SHY; magazine*. https://www.andshymagazine.com/mistakingglassforskin/christianeheidrich/, 2021 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

10 Ebd.

Bereits im Namen des Literaturmagazins werden die Bedingungen technischer Vermittlung reflektiert. In der Informatik und Web-Typografie ist ›‹ ein *code point* für einen weichen Zeilenumbruch, ein Bindestrich, der nur dann zu sehen ist, wenn ein Wort umbricht, wie beispielsweise am Ende einer Zeile. ›‹ versteckt sich schüchtern in dem unter dem Text liegenden Code und ist im darzustellenden Text nicht und wenn, dann nur im Falle einer Worttrennung, als weicher Umbruch zu sehen. Das *&SHY; magazine* vermittelt digitale Literatur in Brüchen.

Wenn Medien vom Neuen zum Gewohnten übergegangen sind, werden ihre Paradoxien greifbar: ihre vermittelte Unmittelbarkeit, ihre sichtbare Unsichtbarkeit, ihre anhaltende Vergänglichkeit, ihre vernetzte Individuation, ihre überholte Gegenwart. In dem Aufeinandertreffen von habituellen Medien und Literatur, die sich noch etwas *shy*, etwas abseits am Rand des digitalen Raums bewegt, zeigt sich ein Moment konstitutiver Unbestimmtheit, ein Begreifen oder Stören digitaler Gewohnheiten, ein neuer Zugang zur Literatur der Gegenwart, vielleicht zur Gegenwart selbst.

Aus dem Netz![1]

Weblogs und Netzliteratur im Archiv mit einem Ausblick auf die Archivierbarkeit Sozialer Medien

Laura Pohlmann/Karin Schmidgall/Jochen Walter

Im Juli 2021 verkündete das Auktionshaus Sotheby's die Versteigerung von 9.555 Zeilen Programmcode für HTML und HTTP – den Quellcode des WWW – samt Bedienungsanleitung für 5,4 Millionen US-Dollar.[2] Bei dem digitalen Artefakt handelte es sich um Originaldateien mit Zeitstempel und Unterschrift von Tim Berners-Lee, der mit seinem Programmcode den Grundstein für das World Wide Web legte.

Während sich das Internet, das vor nunmehr 30 Jahren mit dem folgenreichen Quellcode seinen Anfang nahm, als allumgebende Größe quasi dauerhaft in unserem Lebensalltag etabliert hat, ist das, was seither in ihm produziert oder ausgestellt wurde, bekanntermaßen alles Mögliche, nur nicht von

1 Einige Textabschnitte des vorliegenden Beitrags wurden teilweise übernommen und paraphrasiert aus dem Artikel »Literatur im Netz. Sammeln, Erschließen, Archivieren« von Karin Schmidgall und Jochen Walter aus dem Jahre 2010. Der Artikel erschien u.a. in: *Siegener Periodicum zur Internationalen Empirischen Literaturwissenschaft (SPIEL)* 29/1-2 (2010) (= Sonderheft: Florian Hartling/Beat Suter (Hg.): *Archivierung von digitaler Literatur: Probleme – Tendenzen – Perspektiven*), S. 223-234. Es sei außerdem auf den in Kürze erscheinenden Beitrag »Die Sammlung Literatur im Netz im Deutschen Literaturarchiv Marbach« im Rahmen des SDC4lit-Projekts verwiesen, welcher ebenfalls die Archivierung von Netzliteratur und Weblogs am Deutschen Literaturarchiv thematisiert. Vgl. o.V.: »Science Data Center for Literature«. In: *SDC4Lit*. https://www.sdc4lit.de/, o.J. [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

2 Vgl. o.V.: »Versteigerung bei Sotheby's. 5,4 Millionen Dollar für die World-Wide-Web-Gründungsdokumente«. In: *FAZ.net*. https://www.faz.net/aktuell/wirtschaft/digitec/sotheby-s-5-4-millionen-dollar-fuer-die-world-wide-web-gruendungsdokumente-17416379.html, 1.7.2021[zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

dauerhafter, geschweige denn kontrollierter Verfügbarkeit.[3] Davon sind auch Literatur- und Kulturproduktionen, die (allein) für das Internet konzipiert und in ihm ausgestellt werden und die – denkt man an ihre papiernen Artgenossen – in besonderen Maße als archivierungswürdig gelten, nicht ausgenommen.[4] Wer aber kümmert sich um die Bewahrung? Die Bewahrung von was genau? Und wie? Während die literaturwissenschaftliche Forschung nunmehr vermehrt den Fokus darauf lenkt, was – z.B. im Sinne neuer »Schreibweisen der Gegenwart« – im Netz produziert wird, hat die Frage nach einer adäquaten nachträglichen Archivierung der Artefakte seit 30 Jahren kaum mehr als gleichermaßen an Form wie an Dringlichkeit gewonnen.

Das Deutsche Literaturarchiv sammelt, erschließt und bewahrt handschriftliche, gedruckte, audiovisuelle und eben elektronische Materialien zur deutschsprachigen Literatur. Die Bibliothek des Deutschen Literaturarchivs versteht sich dabei schwerpunktmäßig als Quellenbibliothek, in deren Zentrum die Autorendokumentation (von der Erstausgabe bis zum Taschenbuch) steht, flankiert durch umfangreiche Sammlungen zur Verlagsproduktion (Buchumschläge, Verlagsprospekte) sowie die einschlägigen Forschungspublikationen zu den Autor*innen und zu kultur- und literaturwissenschaftlichen Forschungsbereichen allgemein. Hinzu kommen audiovisuelle Quellen, wie Autorenlesungen und die Dokumentation weiterer Rezeptionszeugnisse, die Theaterprogrammhefte, Drehbücher, Hörfunkmanuskripte und Zeitungsartikel enthält. Das Literaturarchiv konnte für das Einsammeln und Erhalten von so ›flüchtigem‹ Material, wie Zeitungsausschnitten, also bereits eine gewisse Erfahrung einbringen, als sich in den 1990er Jahren ein weiteres Phänomen im Kreis der transitorischen Zeugnisse und Artefakte abzeichnete. Mit dem literarischen und auch literaturwissenschaftlichen Material, das sich im Laufe der 1990er Jahre nicht nur mit, sondern vielmehr durch Berners-Lees HTML-Code verbreitete, stand das Archiv jedoch vor einer gänzlich unbekannten Herausforderung, die nicht allein in der kurzen Verfügbarkeit des literarischen Materials, sondern ebenso in der technischen Herausforderung einer Archivierung der Quellen bestand, die mit neuen und häufig dynamischen Darstellungsmöglichkeiten experimentierten und ein (auch für das Archiv noch) ungewohntes Medium bedienten.

---

3 Vgl. bspw. Michael Hollmann/Andre Schüller-Zwierlein (Hg.): *Diachrone Zugänglichkeit als Prozess. Kulturelle Überlieferung in systematischer Sicht*. Berlin u.a. 2014.

4 Vgl. bspw. Caroline Y. Robertson-von Trotha/Robert Hauser (Hg.): *Neues Erbe. Aspekte, Perspektiven und Konsequenzen der digitalen Überlieferung*. Karlsruhe 2011.

Als das Deutsche Literaturarchiv in den 2000er Jahren die Einsendungen des Pegasus-Wettbewerbs für Netzliteratur (s.u.) auf CD-ROM erwarb, wusste man zunächst nichts damit anzufangen. Zufallsfunde von literarischen Beiträgen im Internet druckte man aus und archivierte das Papier in einem der für Marbach typischen grünen Archivkästen. Zu diesem Zeitpunkt fehlte dem Archiv schlicht noch eine Infrastruktur für die medienspezifische Archivierung von Quellen dieser Art, die sich erst zu entwickeln begonnen hatte.[5]

Als 2008 schließlich mit der Archivierung von Werken digitaler Literatur durch das Archiv begonnen wurde, war das Internet längst im »Zeitalter seiner Kommerzialisierung« angekommen, in dem nicht mehr die »anarchistischen und utopischen Kommunikationsformen des Anfangs«, sondern »neue Vertriebswege für altbekannte Produkte« wie »Informationen, Flugtickets, Autos, Immobilien, Musik, Bücher« im Mittelpunkt standen.[6] Ältere, experimentelle Literaturformen aus der Frühzeit des Internets waren zu diesen Zeitpunkt kaum noch erhalten, dafür – vor allem mit den Weblogs – aber andere entstanden.

In Marbach entschied man sich schließlich für zwei Archivierungslinien. Zum einen die *Literatur im Netz*, womit sowohl Texte gemeint waren, die nicht zwingend eine digitale und vernetzte Umgebung benötigten (z.B. Online-Zeitschriften), als auch literarische Weblogs. Beides war »üblicherweise mit standardisierter Software erstellt und daher leichter zu archivieren«.[7] Die zweite Linie verfolgte die Archivierung der *Netzliteratur*, jenen »anarchistischen und utopischen Kommunikationsformen des Anfangs«,[8] die mehr Vorlauf benötigte und nur als finanziell gefördertes Drittmittelprojekt durchgeführt werden konnte – und mit Unterstützung der Netzautor*innen.

Schon früh wurde die Netzliteratur als »Strohfeuer in den Medien« bezeichnet, es sei »kein Zufall, dass mit dem Niedergang der Netzliteratur […]

5 Noch im selben Jahr begannen Mitarbeiter*innen des Archivs jedoch gemeinsam mit Oliver Gassner, dem Mitorganisator der Netzliteraturwettbewerbe in Ettlingen, über die Möglichkeit zu diskutieren, das Literaturarchiv Marbach als Standort einer Archivierung von Quellenliteratur aus dem Internet auszuweiten.

6 Roberto Simanowski: »Autorenschaft in digitalen Medien«. In: *Digitale Literatur* Band 152 *Text+Kritik* (2001), S. 3-21, hier S. 3.

7 Jutta Bendt: »Im Netz! Digitale Quellen im Archiv«. In: Jutta Bendt (Hg.): *Netzliteratur im Archiv. Erfahrungen und Perspektiven*. Göttingen 2017, S. 7-11, hier S. 8. Zur Auswahl der Quellen, den technischen Voraussetzungen für die Archivierung sowie zu den rechtlichen Aspekten vgl. Schmidgall/Walter: »Literatur im Netz«.

8 Simanowksi: »Autorenschaft in digitalen Medien«, S. 3.

die Erfolgsgeschichte der Blogs beginnt«.[9] Nur knapp zehn Jahre seit ihrer Entstehung waren für die Bereitstellung von Netzliteraturprojekten aus der Frühphase schon Ausgrabungsarbeiten notwendig, die sich sicher auch dadurch verstärkten, dass die Produktionen kaum je kommerzialisiert wurden, geschweige denn eine institutionelle Anbindung erfahren hatten. Letztendlich waren es am ehesten die Netzautor*innen selbst, die sich für eine Erhaltung ihrer Werke bemühten.

Heute sind auf der Plattform Literatur im Netz[10] ca. 500 archivierte Quellen für die Forschung frei zugänglich. Die Sammlung umfasst: 93 literarische Zeitschriften, 334 literarische Blogs und knapp 60 Netzliteratur-Objekte. Das DLA verfolgt den Anspruch, die Authentizität und Integrität der Quellen im Archiv, also das ›Look and Feel‹ der originalen Internetquellen zu erhalten.

Die Sicherung der Quellen stellt ein Archiv vor eine Reihe von Anforderungen: urheberrechtliche, organisatorische, bibliothekarische, in erster Linie aber technische Anforderungen, die der jeweiligen Quelle immanent sind. Da bei digitaler Literatur nicht mehr zwischen Inhalt und Software unterschieden werden kann, muss eine Archivierung immer dem Werk und der Präsentationsumgebung angemessen sein.

Am Beispiel der Netzliteratur und der Weblogs werden Einblicke in den Aufbau der Sammlung und die praktische Tätigkeit der (Web)archivierung gegeben, daraus folgt eine Einschätzung, ob die gewählten Methoden sich auch zur Archivierung sozialer Medien eignen.

Die Archivierung von Netzliteratur

Zwischen 2013 und 2016 konnte das Deutsche Literaturarchiv in dem von der Deutschen Forschungsgemeinschaft geförderten Projekt »Netzliteratur authentisch archivieren« in enger Zusammenarbeit mit Netzautor*innen und Forscher*innen einen in technischer und ästhetischer Hinsicht typologisch

---

9 Don Alphonso: »Warum diese Blogger? Warum nicht die anderen?«. In: Don Alphonso/Kai Pahl (Hg.): *Blogs! Text und Form im Internet*. Berlin 2004. S. 17-21, hier S. 19. Für die Blogs wurden zunehmen Weblog-Dienste wie Wordpress (ab 2004) oder Tumblr (ab 2007) genutzt. Insgesamt beruht ihr Erfolg auch darauf, dass sie die Einstiegshürden absenken. »Sie sind einfach zu bedienen, praktisch kostenlos, und jeder Nutzer kann ohne Vorkenntnisse alles veröffentlichen«, so Alphonso. Ebd.

10 o.V.: »Literatur im Netz«. In: *DLA Marbach*. http://literatur-im-netz.dla-marbach.de/, 2009 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

beispielhaften Grundstock an Quellen aufbauen.[11] Das Corpus von über 50 Werken ist zwar keinesfalls vollständig, vereinigt aber Beispiele sämtlicher literarischer Gattungen aus allen technischen und ästhetischen Entwicklungsstufen der frühen bis späten Netzliteratur: Monographisch orientierte, sowie kollaborativ entstandene Werke, hypertextuelle ›Eintagsfliegen‹ ebenso wie verschiedene, gleichermaßen anspruchsvolle Werke einzelner Netzautor*innen.[12] Einen Orientierungspunkt für die Quellenauswahl lieferten verschiedenen Wettbewerbe[13] und ihre Preisträger, sofern man als Archiv der einflussreichsten Werke noch ›habhaft‹ werden konnte.

Da sich seit Beginn der Archivierung schon viele Webseiten nicht mehr im Netz befanden und (mehr noch) auch weitere Webseiten seither nicht mehr zugänglich sind, hat das Archiv nicht nur die Funktion einer zentralen Nachweisstätte, sondern wird zur zuletzt verbliebenen ›primären‹ Umgebung, zum Schauplatz des Werks. Für das Archiv eine ungewöhnliche Position, gilt doch hier in besonderem Maße die Anforderung, dass »die Archivierung das Ereignis im gleichen Maße hervorbringt, wie sie es aufzeichnet«.[14] Wie aber können die Werke der Netzliteratur authentisch archiviert und wiedergegeben werden, wenn die Authentizität der archivierten Objekte vor allem davon abhängt, was Autor*innen und Nutzer*innen als deren relevante Eigenschaften (›Significant Properties‹) ansehen? Und wie kann es gelingen, diese im Archivierungsprozess und auch zukünftig zu bewahren und korrekt wiederzugeben? In der Praxis bedeutet dies vor allem eines: dass der Aufwand, Quellen möglichst ›authentisch‹ in das Archiv einzubringen, sehr hoch ist.[15] Und sie ›authentisch‹ zu erhalten auch.

---

11 Am 2. Dezember 2015 fand in Marbach die Abschlusstagung des Projekts statt, vgl. hierzu den Sammelband Bendt (Hg.): *Netzliteratur im Archiv*.

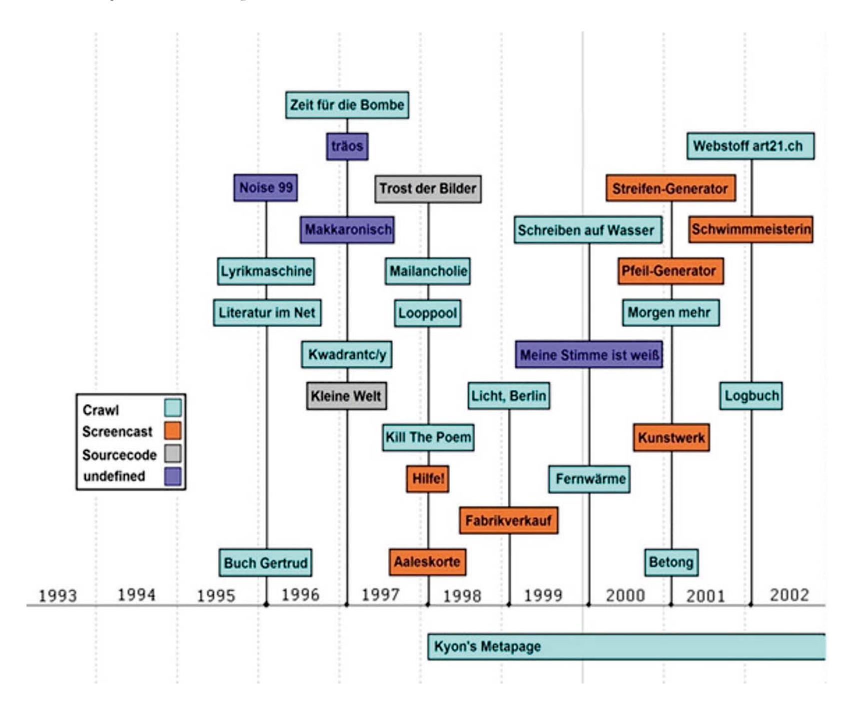
12 Weitere 25 Werke konnten im Wiki (s.u.) erfasst und beschrieben, aufgrund fehlender Genehmigungen aber nicht archiviert werden.

13 Wie der erste Pegasus-Wettbewerb für Internet-Literatur 1996 oder der Junggesellenpreis für Netzliteratur von 2005.

14 Jacques Derrida: *Dem Archiv verschrieben. Eine Freudsche Impression*. Berlin 1997, S. 35.

15 Im Projekt wurde ein Workflow für das Einbringen der Quellen ins Archiv entwickelt, als Archivformat ist BagIt gewählt worden, vgl. Steffen Fritz: »Die Anwendung des BagIt-Formats im Deutschen Literaturarchiv Marbach«. In: Bendt (Hg.): *Netzliteratur im Archiv*, S. 63-75. Die für den Workflow entwickelten modularen Softwarekomponenten liegen auf GitHub: o.V.: »NetLit DLA Marbach«. In: *GitHub*. https://github.com/netzliteratur/, 2015 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

Abbildung 16a: Das Corpus Netzliteratur (Zeitstrahl), Foto: DLA Marbarch[16]

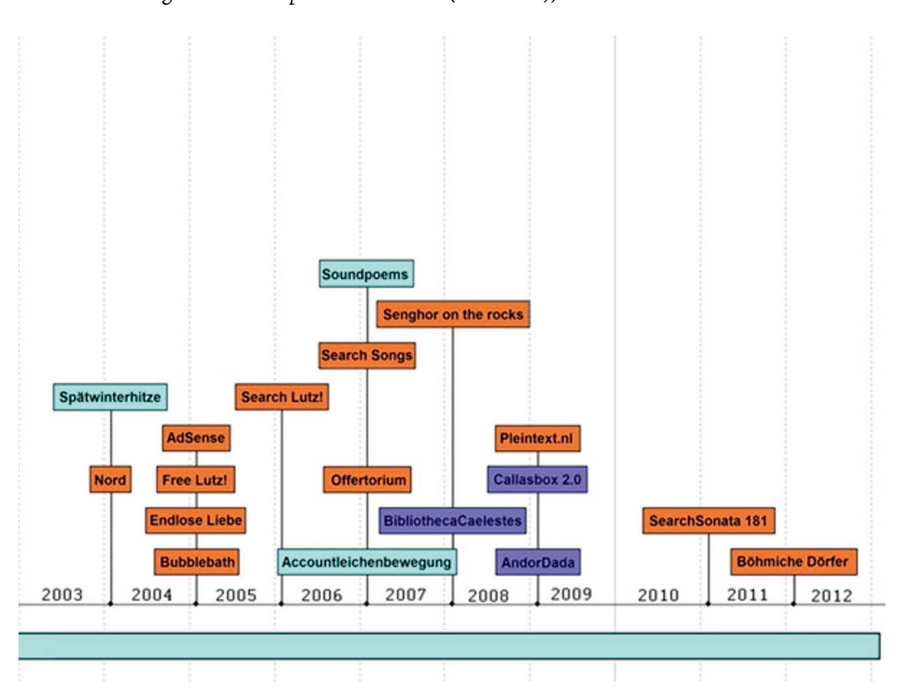


Die Fragen, welche Eigenschaften für ein Werk relevant sind und welche Methode sich eignet, um Layout, Texte, Bilder, einzelne Features oder die Möglichkeit zur Interaktivität im Archiv zu erhalten, wurden schließlich mit Autor*innen anhand ausgewählter Werke auf einem Projekt-Workshop diskutiert.[17] Die Netzautorin Susanne Berkenheger, bekannt für ihre preisge-

16 Vgl. o.V.: »Zeitgeschichte«. In: *DLA Marbach Wiki*. https://wwik.dla-marbach.de/line/index.php/Zeitgeschichte, 2015 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

17 Der Workshop »Netzliteratur im Archiv: Identifikation signifikanter Eigenschaften« fand am 11.2.2015 im Deutschen Literaturarchiv Marbach statt, das Protokoll ist veröffentlicht: Steffen Fritz/Stephanie Kuch: »Protokoll Workshop Netzliteratur: Identifikation signifikanter Eigenschaften«. In: *DLA Marbach*. https://wwik-prod.dla-marbach.de/line/images/7/7c/Protokoll-workshop_final.pdf, 19.3.2015 ebenso die Projektpräsentation: o.V.: »Workshop Netzliteratur im Archiv: Identifikation signifikanter Eigenschaften. In: *DLA Marbach*. https://wwik-prod.dla-marbach.de/line/images/8/8b/Praesentation_Workshop_Projekt.pdf, 2015 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

Abbildung 16b Das Corpus Netzliteratur (Zeitstrahl), Foto: DLA Marbarch[18]



krönten Werke »Hilfe!« (1999), »Zeit für die Bombe« (1997) und »Die Schwimmeisterin« (2002), brachte für ihre Workshop-Präsentation »Der Alptraum des Archivars: Die Schwimmmeisterin – das Original« ihr historisches Laptop (Windows 98) mit, auf dem das Werk 2001/2002 entstanden war. Die signifikanten Eigenschaften des Werks waren aus ihrer Sicht allerdings schwer zu definieren, vielmehr könnte die Vernachlässigung einer jeden Eigenschaft unerwartete Folgefehler nach sich ziehen, beispielsweise beeinträchtige die Änderung des Fonts oder der Schriftgröße die Pop-Ups und die ›Leseerfahrung‹. Gemeinsam mit der Autorin konnte jedoch festgestellt werden, dass

18 Vgl. o.V.: »Zeitgeschichte«. In: *DLA Marbach Wiki*. https://wwik.dla-marbach.de/line/index.php/Zeitgeschichte, 2015 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

aktuelle Hard- und Software dem Treiben im Schwimmbad eine zu hohe Geschwindigkeit verliehen, so dass für die Erstellung eines Screencasts eine besser geeignete, langsamere Umgebung emuliert wurde.[19]

Im ›Online-Musical‹ »Endlose Liebe« (2005), von Frank Klötgen gehören, wie unten im Text beschrieben, die Texte und Musikstücke, die graphische Gestaltung und die Interaktion zu den signifikanten Eigenschaften:[20]

> **Endlose Liebe** ist ausgestattet mit 19 Liebes- und Leidensliedern, die Klötgen selbst mit der Band Marylin's Army singt. Klangvolle und skurrile Requisiten ergänzen die reduzierte Bühnenlandschaft des als ›Trashical‹ bezeichneten Online-Musicals. [.] **Endlose Liebe – Endless Love** ist in mehrfacher Hinsicht ein doppelbödiges Theaterstück; es benutzt die performativen Mittel des Computers und inszeniert den Bildschirm auf einfache Weise als Guckkastenbühne. Hier nun spielen sich die Szenen und Akte des Stücks ab. Die Figuren sind allesamt lediglich weiß auf schwarzem Grund skizziert. Einzelne Dialoge erhalten ihren eigenen Rahmen in Pop-up-Fenstern. Die sieben Protagonisten des Stücks liefern sich amüsante Liebeskämpfe und Verwicklungen bis zum Mord. Der Ausgang aus dem Irrgarten der Gefühle ist nicht leicht zu finden. Die Geschichte kennt mehrere unterschiedliche Verläufe.[21]

19 Über den Link www.berkenheger.netzliteratur.net/ouargla/websprudel/gelangt man zu einer noch abspielbaren Version mit Warnhinweisen: »Sollten Sie ein Faible für digitale Ruinen haben, können Sie auch direkt von Ihrer aktuellen Plattform aus über den Zaun springen und versuchen, die herumfliegenden Trümmer der ›Schwimmmeisterin‹ ohne archäologischen Schutzanzug zu genießen.« Susanne Berkenheger: »Die Schwimmeisterin«. In: *Berkenheger.Netzliteratur.net*, 2002 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022]. In ihrem Artikel »Die Schwimmmeisterin oder ›Literatur im Netz ist eine Zumutung‹« geht Susanne Berkenheger auf die Browserabhängigkeit des Werks ein: In: *Dichtung-Digital*. www.dichtung-digital.de/2002/modemfieber/berkenheger.htm, 2002 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

20 Wie auch bei der »Schwimmmeisterin« spielen Fonts und ursprüngliche Hardware hinsichtlich der Auflösung eine wesentliche Rolle. Vgl. Fritz/Kuch: »Protokoll Workshop Netzliteratur«.

21 Aus der lobenden Erwähnung der Jury des 1. Junggesellenpreis für Netzliteratur (s.o.), Florian Höllerer u.a.: »1. Junggesellenpreis für Netzliteratur: Begründung der Jury«. In: *Junggesellenpreis.de*. www.junggesellenpreis.de/jury.html, 2005 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

Die Live-Version[22] von »Endlose Liebe« ist im Netz spielbar, allerdings:

> Die Browser-Versionen mobiler Geräte schicken *Endlose Liebe* fast ausnahmslos in frühe Sackgassen. […] Kurzum, der Spielspaß bei *Endlose Liebe* kommt innerhalb kürzester Zeit zum Erliegen. […] In den Standardbrowsern der aktuellen mobilen Endgeräte werden Flash-Filme im blinden Frame nicht mehr alleine abgespielt, wodurch das Musical *Endlose Liebe* zu einem Musical ohne Musik wird.[23]

Frank Klötgen schildert hier sehr bildhaft die Herausforderungen, vor denen nicht nur Leser*innen, sondern besonders auch Archivar*innen stehen, wenn sie eine Internetquelle wenige Jahre nach dem Entstehen des Werks authentisch ins Archiv einbringen wollen. Die ›Flüchtigkeit‹ der Netzquellen zeigt sich hier gleich in doppelter Hinsicht: Zum einen in der Fragilität ihrer Komposition, die in einer sich rasch wandelnden technischen Infrastruktur schnell ihre Haltbarkeit verliert. Zum anderen in ihrer Komposition selbst: die geplante (bzw. programmierte) Inszenierung von Handlungsalternativen qua Navigation, macht jeden ›Durchgang‹ durch das Werk zu einem nahezu einmaligen Ereignis, das sich einer Wiederholbarkeit entzieht oder dieser widerspricht.

Im Projekt wurden letztendlich vier (Web-)Archivierungsmethoden angewendet: Crawl (Spiegelung mittels eines Webcrawlers),[24] Screencast, Screenshot und die Archivierung des Quellcodes und ggf. der Datenbank selbst.[25]

---

22 Frank Klötgen: »Endlose Liebe – Endless Love«. In: *Hirnpoma.de* www.hirnpoma.de/trashical/, 2005 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

23 Frank Klötgen: »Die Endlose Liebe in aller Kürze – unter besonderer Berücksichtigung der Endlichkeit hypermedialer Gestaltungsmerkmale«. In: Bendt (Hg.): *Netzliteratur im Archiv*, S. 63-73.

24 Mit Hilfe eines Webcrawlers, z.B. Heritrix werden von einer Ausgangs-URL ausgehend die Inhalte einer Webseite eingesammelt und ein Archivobjekt erzeugt, für das sich als internationaler Standard das WARC-Format durchgesetzt hat. Vgl. Andreas Rauber/Hans Liegmann: »17.9 Web-Archivierung zur Langzeiterhaltung von Internet-Dokumenten«. In: Heike Neuroth u.a. [Hg.]: *nestor-Handbuch: Eine kleine Enzyklopädie der digitalen Langzeitarchivierung. Version* 2.0. E-Book. Göttingen 2009, o.S. Die von Rhizome entwickelten Webrecorder-Technologie ermöglicht es auch Interaktivität (klicken, scrollen etc.) aufzuzeichnen und damit die Archivierung von Social Media zu verbessern, vgl. o.V.: »Conifer«. In: *Rhizome.org*. https://conifer.rhizome.org/, o.J. [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

25 Insgesamt konnten zu 25 Werken die Quelltexte archiviert werden.

Allerdings stieß der Crawl sehr schnell an seine Grenzen, wenn die Aufführbarkeit eines Werks serverseitige Funktionen, wie Deep Web-Abfragen benötigte (wie der »Assoziationsblaster« (seit 1999) von Dragan Espenschied und Alvar Freude), bestimmte Systemanforderungen stellte (wie bei »Endlose Liebe«) oder wenn externe Datenquellen einbezogen wurden (wie bei »search lutz!« (2006) von Johannes Auer).[26]

Im Projektwiki werden im sogenannten Corpus I insgesamt 71 Werke beschrieben,[27] die zum Projektzeitpunkt noch online waren. Für 51 Werke erhielt das Archiv von den Autor*innen die Rechte zur Speicherung der archivierten Fassung und zur öffentlichen Präsentation auf der Archivierungsplattform »Literatur im Netz«.[28] Insgesamt 43 Werke konnten über einen Crawl als Spiegelung ins Archiv eingebracht werden, allerdings ergab eine Prüfung der Spiegelfähigkeit,[29] dass nur 24 Werke mittels der Spiegelung vollständig erfasst werden konnten und auch bei diesen die Darstellung unter Verwendung aktueller Hard- und Software oft nicht mehr als authentisch bewertet werden kann, das ›Look & Feel‹ des Originals in der Archivkopie fehlte.

Aus diesem Grund wurde im Projekt ein Schwerpunkt auf die Dokumentation der einzelnen Werke gelegt: Jeder Eintrag enthält eine kurze Beschreibung des Werks, die durch die jeweilige Autorin bzw. den jeweiligen Autor selbst erstellt wurde. Ergänzt wurden außerdem Hinweise auf Sekundärliteratur,[30] sowie Metadaten nach internationalen Standards.[31]

---

26 In seiner Präsentation »Netzliteratur in Archiven: Von der technischen Analyse zur Emulation« skizziert Steffen Fritz alternative Lösungsansätze und nennt Beispiele für die Crawl-Grenzen. In: *DLA Marbach*. https://wwik-prod.dla-marbach.de/line/images/8/87/Projekt_Workshop_20140611.pdf, 2014 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

27 o.V.: »Kategorie: Corpus I«. In: *DLA Marburg Wiki*. https://wwik.dla-marbach.de/line/index.php/Kategorie:Corpus_I, 2015 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

28 o.V.: »Literatur im Netz«.

29 Zu jeder Quelle wurde ein Bericht mit Beurteilung der Spiegelungsfähigkeit erstellt, vgl. Stefanie Kuch: »Überprüfung der Spiegelungsfähigkeit von Internetressourcen mit dem Online-Tool ArchiveReady und Bewertung der dabei analysierten Facetten«. In: *DLA Marbach*. https://wwik-prod.dla-marbach.de/line/images/9/9b/ArchiveReady.pdf, 2016 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

30 Das Projekt-Wiki bietet einen guten Einstieg in das Genre der Netzliteratur. Jeder Eintrag eines Werkes enthält Angaben zur Entstehungsgeschichte, zu Rezeption des Werks in der Literatur, zu benötigter Hard- und Software sowie eine Liste der Sekundärliteratur zum Werk.

31 Für die bibliographisch-deskriptive Beschreibung wie Titel, Autor, Entstehungsjahr, URLs, wird MODS verwendet. Technische Metadaten, wie Dateiformat, Größe, Hash-

Zur Dokumentation zählt auch die Erstellung eines Screenshots der Startseite, vor allem aber von Screencasts. Für Werke wie die »Schwimmmeisterin« von Susanne Berkenheger oder »Endlose Liebe« von Frank Klötgen wurde für die Videoaufzeichnung die technische Abspielumgebung ihrer Entstehungszeit auf einer virtuellen Maschine emuliert. Nur so war es auch möglich die komplexen Handlungsstränge des Werks »Endlose Liebe« zu analysieren und in Zusammenarbeit mit dem Autor denjenigen Handlungsstrang zu identifizieren, der den Grundgedanken hinter dem Werk am besten vermittelt.[32] Auch wenn der Screencast für die Leseerfahrung des Werks uninteressant ist, eignet sich das Verfahren zur Dokumentation und für eine spätere authentische Rekonstruktion auf Grundlage des Quellcodes.

Das aufwändige Verfahren der Rekonstruktion der technischen Abspielumgebung und Screencast-Erstellung musste aus Zeitgründen auf wenige Werke beschränkt bleiben. Wobei sich rückblickend erweist, dass ein Screencast auch für weitere Quellen hätte erstellt werden müssen, die zum Zeitpunkt des Einbringens ins Archiv noch anders beurteilt wurden. Denn der Zahn der Zeit nagt auch an den Archiv-Versionen und produziert neue Fragen: passt der Archivierungsbericht nach wenigen Jahren noch mit der archivierten Quelle überein?[33]

---

summe, Speicherort, benötigte Hard- und Software etc. und administrativ-rechtliche Metadaten werden mit PREMIS beschrieben. Vgl. Stephanie Kuch: »Netzliteratur und Metadaten. METS, MODS & PREMIS und ihre Anwendung im Projekt ›Aufbau eines Quellenrepertoriums für die seit den 1990er-Jahren entstehende Literaturgattung Netzliteratur‹«. In: Bendt (Hg.): *Netzliteratur im Archiv*, S. 75-92. Im Projekt wurde ein Application Profile entwickelt und veröffentlicht, das die im Rahmen des Projekts verwendeten Standards, die angewendeten Elemente und deren Belegungsmöglichkeiten genau spezifiziert. Es kann online eingesehen werden: Stephanie Kuch: »DLA – Application Profile, Version 3«. In: *DLA Marbach*. https://wwik-prod.dla-marbach.de/line/images/4/4d/Application_profile_V3.pdf, 2015 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

32 Das Ablaufdiagramm der Handlungsstränge ist im Projektwiki veröffentlicht: o.V.: »Handlungsstränge«. In: *DLA Marbach Wiki*. https://wwik.dla-marbach.de/line/index.php/Datei:Handlungsstr %C3 %A4nge.jpg, 2016 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

33 Leider muss man dies verneinen, beispielsweise ist die Spiegelung des Werks »search lutz!« von Johannes Auer im Archiv nicht mehr aufrufbar: o.V.: »search lutz! [[Elektronische Ressource]]/Johannes Auer«. In: *DLA Marbach. Literatur im Netz*. http://literatur-im-netz.dla-marbach.de/bsz396881904.html, 2015 und der im Wiki dokumentierte Bericht zur Beurteilung der Spiegelung ist nicht mehr nachvollziehbar: o.V.: »Search lutz!«. In: *DLA Marbach Wiki*. https://wwik.dla-marbach.de/line/index.php/Search_lutz!, 2016 [beide zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

Das Corpus II enthält vier Werke, die zum Zeitpunkt ihrer Archivierung nur noch offline verfügbar waren.[34] Hier war als Methode die Archivierung des Quellcodes selbst relevant und die Rekonstruktion extrem aufwändig. Exemplarisch wurde das Werk »Schwamm« von Detlev Fischer, das bereits Ende der 1980er Jahre mit der Apple-Software Hypercard entwickelt wurde, in einer lokalen Emulation des Betriebssystems 7 von Apple nahezu komplett wieder abspielbar gemacht. Der Autor übersandte dafür dem DLA Disketten, von denen man befürchtete, dass sie zu diesem Zeitpunkt schon nicht mehr lesbar wären.[35] Für »Die Quotenmaschine« (1995) von Norman Ohler wurden dagegen die Texte digitalisiert, die (mittlerweile) auch in Buchform publiziert waren, und die gemeinsam mit dem Autor neu angeordnet und mit einer interaktiven Karte verknüpft wurden.[36] Es war ein Probelauf dafür, welches Vorgehen geeignet ist, um ein Werk, von dem nur noch unvollständige Daten vorhanden sind, wieder ›herzustellen‹ und neu zu beleben.

Auch wenn im Projekt nicht jede Quelle mit den heutigen technischen Mitteln authentisch archiviert werden konnte, dient die systematische Analyse und Dokumentation der Entstehungs-, Abspiel- (Aufführungs-)und Spiegelungsumgebung nach festgelegten Standards als Basis für zukünftige Forschungsprojekte im Bereich der Entwicklung von Emulations-Strategien im Rahmen der Langzeitarchivierung.

34 o.V.: »Kategorie:Corpus II«. In: *DLA Marbach Wiki*. https://wwik.dla-marbach.de/line/index.php/Kategorie:Corpus_II, 2015 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

35 Ein Teil des Werkes auf den Datenträgern ist auch nach Einschätzung des Archivs unwiederbringlich beschädigt, ein Teil konnte jedoch rekonstruiert werden. Vgl. auch Detlev Fischer: »Schwammfragmente wiederansehen«. In: *Oturn.net*. www.oturn.net/work/schwamm/schwammwiederansehen.pdf, 2006 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022]. Das Werk im Archiv: o.V.: »Schwamm«. In: *DLA Marbach Wiki*. https://wwik.dla-marbach.de/line/index.php/Schwamm, 2016 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

36 Das Ergebnis ist veröffentlicht unter: o.V.: »Quotenmaschine 2.0 [[Elektronische Ressource]]/Norman Ohler«. In: *DLA Marbach. Literatur im Netz*. http://literatur-im-netz.dla-marbach.de/bsz444605606.html, 2015 veröffentlicht.

Die Archivierung von Weblogs

Neben dem Corpus der *Netzliteratur* befinden sich über 330 Weblogs im Archiv.[37] Aus technischer Sicht scheint die Archivierung von Weblogs weit weniger anspruchsvoll. Weblogs basieren immer auf einem Content-Management-System (CMS) und entsprechenden Datenbanken, sie haben statische und dynamische Bestandteile. Zu den statischen gehören die Beiträge und die Gestaltungsanweisungen, zu den dynamischen Bestandteilen die Kommentar- und die Suchfunktionen sowie andere interaktive Funktionen, wie z.B. der scrollabhängige automatische Seitenaufbau, wie man ihn auch von Twitter her kennt. Des Weiteren binden Blogs oft externe Inhalte ein, wie Youtube-Videos (die aus rechtlichen Gründen nicht archiviert werden dürfen). Was sich für den Benutzer als Einheit präsentiert, ist unter der Oberfläche ein Mosaik aus verstreuten Teilchen, die für eine Archivkopie zusammengeführt werden müssen.

Weblogs werden mit dem Webcrawling-Tool Heritrix eingesammelt. Bei der Durchführung eines Crawls ist zu beachten, dass das Ergebnis immer durch Parameter, wie die Ausgangsadresse der Quelle, Filter für ein- bzw. auszuschließende Adressen, zeitliche und quantitative Limitierungen, interne und externe Spiegelungstiefe beeinflusst wird. Daraus folgt, dass die zu spiegelnde Vorlage im Gegensatz zu konventionellen Medien in ihrem Umfang nicht definiert ist. Vielmehr werden ihre Grenzen erst von der*dem Archivierenden durch die oben genannten Einstellungen gesetzt, z.B. wenn aus rechtlichen Gründen und/oder aufgrund der Begrenztheit des Speicherplatzes externe Links nicht verfolgt werden. Jede Spiegelung einer Netzressource kann daher als neues Werk oder neue Version betrachtet werden. Häufig nähert man sich beim Webharvesting lediglich einer authentischen Kopie. Trotz aller Bemühungen stößt man an Grenzen, die den Quellen immanent sind: Webquellen werden aus dem Netz ›ausgeschnitten‹ und damit zu etwas, was sie nicht sind: abgeschlossen. Eine hundertprozentige 1:1-Kopie ist bei Weblogs unmöglich und das Ziel der Archivierung liegt darin, das Original in einer Art abzubilden, die möglichst viele seiner wesentlichen Eigenschaften erhält und die für den Crawl verwendete Konfiguration objektiv nachvollziehbar macht.

---

37 o.V.: »Browsen über DLA-Dokumentarten«. In: *DLA Marbach. Literatur im Netz*. http://literatur-im-netz.dla-marbach.de/menu.do?browser, o.J. [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

Die Rechte-Einholung für die Archivierung von Weblogs gestaltet sich aufwändig, viele Blogger*innen schreiben unter Pseudonym. Es wird in der Regel nur die hauptverantwortliche Person angeschrieben. Eine vollständige Ermittlung und Kontaktierung aller Beteiligten (weitere Autor*innen, Fotograf*innen, Illustrator*innen, Verfasser*innen von Stylesheets und nicht zuletzt die Diskussionsteilnehmende) ist, auch aufgrund der Wahrung der Pseudonyme, nicht machbar, so dass hier urheberrechtliche Bedenken nicht vollständig ausgeräumt werden können. Die Herausforderungen, die sich bei der Archivierung von Weblogs stellen, wurden bereits an anderer Stelle ausführlich dargelegt.[38] Als »Schreibweisen der Gegenwart« sind literarische Blogs interessant und die Quellen im Archiv bieten für die Jahre 2008-2018 der Forschung eine gute Grundlage.[39]

Die Archivierbarkeit Sozialer Medien – Ausblick

Das Deutsche Literaturarchiv sammelt Literatur, die im Internet entsteht, nicht vollständig, sondern dokumentiert Phänomene sowie neue »Schreibweisen der Gegenwart« mit Corpus-Bildung. Die Sammelkriterien werden der Öffentlichkeit transparent gemacht.[40] Als Quelleninstitut wird das Archiv gerade auch im Bereich der Sozialen Medien versuchen seinen Anspruch an das ›Look and Feel‹ der Quellen im Archiv zu erhalten und diese in ihrer Umgebung zu dokumentieren. Der Ansatz wird durch eine Reihe von Studien zu neuen Literaturplattformen und der wieder neu geführten Diskussion zum Thema ›Autorschaft in Sozialen Medien‹ unterstützt. Auf der Plattform »Netzliteraturwissenschaft« formuliert es ein Beitrag so:

> Zudem ist es unabdingbar, die unterschiedlichen Webplattformen wie Facebook, Twitter oder Instagram, ihr spezifisches Funktionieren sowie ihre je-

38 Vgl. Schmidgall/Walter: »Literatur im Netz«.

39 Im Archiv sind drei der in einer aktuellen Publikation beschriebenen Blogs gesichert: »Auf der Borderline nachts um halb ein« von Joachim Lottmann, »Dschungel Anderswelt« von Alban Nikolai Herbst und »Aleatorik« von Claus Heck unter dem Pseudonym Aléa Torik. Vgl. Marcella Fassio: *Das literarische Weblog. Praktiken, Poetiken, Autorenschaften*. Bielefeld 2021.

40 o.V.: »Auswahlkriterien und Verfahren«. In: *DLA Marbach*. https://www.dla-marbach.de/bibliothek/literatur-im-netz/auswahlkriterien-und-verfahren, o.J. [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

weiligen literarischen Formate wie Facebook-Romane, Twitteratur oder Instapoesie möglichst genau und im Anschluss an literarische Gattungstraditionen zu analysieren. Aber auch neue Medienformate wie Litblogs, Fanfiction oder narrative und interaktive Computerspiele müssen in ihrer jeweiligen Form beschrieben werden.[41]

Ein 2016 bei der DFG eingereichtes Vorhaben zur »Archivierung von deutschsprachigen literarischen Tweets und Twitter-Literatur« konnte nicht weiterverfolgt werden, da die Entwicklung der im DLA eingesetzten Software SWBcontent aufgeben werden musste. Geplant war der Aufbau eines repräsentativen Corpus, die Auswahlliste enthielt 70 Einträge. Anfang 2021 hat Twitter sein komplettes Archiv für die Forschung geöffnet. Bisher konnten Wissenschaftler*innen über eine Programmierschnittstelle nur auf die Tweets der letzten sieben Tage zugreifen. Nun bietet die Plattform einen kostenfreien Zugang zum kompletten Archiv, auf alle Tweets seit Bestehen des Netzwerks im Jahr 2006.[42] Ein Schritt, der das geplante DFG-Vorhaben obsolet machen würde? Nur bedingt, denn über die API können zwar alle Tweets ab 2006 abgezogen werden und der Text mit computergestützten Methoden analysiert werden, allerdings fehlt der Kontext der Plattform mit ihren sozialen Funktionen und die Eingrenzung auf literarische Werke.

Genau hier liegt die Aufgabe eines Literaturarchivs bei der Archivierung Sozialer Medien. Am Beispiel von Twitter verdeutlicht: die Einbettung des kompletten Accounts und des einzelnen Tweets in seiner Umgebung mit weiteren eigenen Tweets, eigenen und fremden Retweets, Followers und Likes machen das zu erhaltende und dauerhaft zu präsentierende Archivobjekt aus. Mit herkömmlichen Werkzeugen wie sie im Bereich Weblogs verwendet werden, ist die ursprüngliche Nutzersicht mit ihrem Geflecht an Bezügen, Verweisungen und Gestaltungselementen nicht zu archivieren. Eine von Rhizo-

---

41 o.V.: »Plattformen, Medienformate und Gattungen der Netzliteratur«. In: *Netzliteraturwissenschaften*. https://netzliteraturwissenschaft.net/medienformate-und-gattungen/, o.J. [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

42 Vgl. die Meldung der AWV Webarchivierung: o.V.: »Twitter öffnet sein Tweet-Archiv für Forschungszwecke«. In: *AWV Webarchivierung*. https://webarchivierung.awv-net.de/ueber-uns/aktuelles/twitter-oeffnet-sein-tweet-archiv-fuer-forschungszwecke.html, 17.2.2021 sowie den Artikel des Mediennetzwerks The Verge: Nick Statt: »Twitter is opening up its full tweet archive to academic researchers for free«. In: *The Verge*. https://www.theverge.com/2021/1/26/22250203/twitter-academic-research-public-tweet-archive-free-access, 26.1.2021 [beide zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

me[43] entwickelte Webrecorder-Technologie ermöglicht es Interaktivität (klicken, scrollen etc.) aufzuzeichnen und scheint für die Archivierung von Social Media geeignet zu sein. Das Tool erlaubt seinen Nutzer*innen dynamische Seiteninhalte durch Browsing zu sammeln, die Ergebnisse sofort zu überprüfen und das Material direkt herunterzuladen. Die ununterbrochene Speicherung der Serveranfragen und -antworten macht eine vollständige und authentische Archivierung der Nutzer*innensicht (Transactional Harvesting) möglich.

Die rechtliche Lage für eine Archivierung von Social Media Inhalten in Deutschland ist komplizierter als in den Vereinigten Staaten. Twitter beispielsweise überlässt den Autor*innen zwar jegliche Rechte an ihren Tweets und erlaubt ausdrücklich auch ein Crawling, doch ist der Umgang mit Retweets bisher noch nicht vollständig geklärt: Twitter-Nutzer*innen haben faktisch die Möglichkeit anonym zu bleiben, da im Gegensatz zu Facebook Twitter seine Nutzer*innen nicht zur Angabe von Klarnamen verpflichtet. Darüber hinaus belässt Twitter in seinen AGBs eindeutig die Urheberrechte bei den Nutzer*innen und erlaubt ausdrücklich die Archivierung der Inhalte.[44] Die Rechteklärung wird daher bei der Archivierung von Sozialen Medien – ob auf Twitter, Instagram, Facebook, Pinterest oder TikTok – ebenso wichtig und aufwändig sein wie bei der Archivierung von Weblogs.

Seit Ende 2019 entsteht unter Beteiligung des Deutschen Literaturarchivs Marbach im Rahmen des Projekts SDC4Lit ein verteiltes langzeitverfügbares Repositorium für Digitale Literatur und eine Forschungsplattform. In diesem Rahmen wird das Deutsche Literaturarchiv seine Sammeltätigkeit wieder aufnehmen und über eine Erweiterung des Sammelprofils auf neue, ›flüchtige‹ Schreibweisen der Gegenwart im Netz nachdenken können.

»Ein großes Archiv für deutschsprachige elektronische Literatur existiert bisher noch nicht«.[45] Auch wenn man Beat Suter 2021 noch nicht wiedersprechen kann und große Zentralarchive sicher nicht mehr zeitgemäß sind,

---

43 Rhizome ist eine Non-Profit-Organisation, welche die Verwendung neuer Technologien für das Erzeugen und Erhalten digitaler Kunst fördert, siehe auch o.V.: »Conifer«.

44 Vgl. die allgemeinen Geschäftsbedingungen von Twitter, online verfügbar unter: o.V.: »Twitter Allgemeine Geschäftsbedingungen«. In: *Twitter*. https://twitter.com/tos?lang=de, 2021 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

45 Beat Suter: »Digitales Schreiben und Archivierbarkeit von elektronischer Literatur«. In: *Siegener Periodicum zur Internationalen Empirischen Literaturwissenschaft (SPIEL)* 29/1-2 (2010) (= Sonderheft: Florian Hartling/Beat Suter (Hg.): *Archivierung von digitaler Literatur: Probleme – Tendenzen – Perspektiven*), S. 37-61, hier S. 46.

die Grundsteine für ein verteiltes, vernetztes Archiv sind gelegt[46] und das Interesse der Forschung wächst.[47] Aufgabe von Archiven wird es sein, die flüchtigen und von technischen Umgebungen abhängigen Primärquellen der netzbasierten Gegenwartsliteratur zu archivieren und den Zugang zu ihnen langfristig zu sichern.

46 Neben der Plattform »Literatur im Netz« des Deutschen Literaturarchivs gibt es eine Reihe von Initiativen, mit denen das Deutsche Literaturarchiv in engem Kontakt steht: Dilimag in Innsbruck in o.V.: »dilimag. Digitale Literaturmagazine«. In: *Innsbrucker Zeitungsarchiv*. https://iza-server.uibk.ac.at/dilimag/home?conversationContext=1, 2022 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022], die Plattform der Autor*innen selbst in Johannes Auer u.a.: »netzliteratur.net_ Netzliteratur//Internetliteratur//Netzkunst«. In: *Netzliteratur.net.* https://www.netzliteratur.net/, 2021 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022] sowie die drei Kollektionen der Electronic Literature Organization, in der sich einige wenige Netzliteratur-Beiträge aus Deutschland befinden in »Electronic Literature Collection«. In: *eliterature.com.* https://collection.eliterature.org/, o.J. [zuletzt eingesehen am 2.5.2022]. Das Archiv der deutschsprachigen elektronischen Literatur, ADEL, dokumentiert die Entwicklung der elektronischen Literatur in Deutschland, Österreich und der Schweiz seit den 1960er Jahren, dort ist geplant, nicht mehr lauffähige Werke durch Emulatoren nachbilden zu können. Vgl. o.V.: »Über ADEL«. In: *Archiv der deutschsprachigen elektronischen Literatur.* https://adel.uni-siegen.de/node/5397, o.J. [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

47 Beispielsweise angeregt durch die Veröffentlichungen des DFG-Projekts »Schreibweisen der Gegenwart« (2020-2022), vgl. o.V.: »DFG-Projekt ›Schreibweisen der Gegenwart‹«. In: *Universität Greifswald. Institut für Deutsche Philologie.* https://germanistik.uni-greifswald.de/institut/arbeitsbereiche/neuere-deutsche-literatur/dfg-projekt-schreibweisen-der-gegenwart/, 2020 und seit Mitte 2021 durch die Webplattform »#Netzliteraturwissenschaft« von Thomas Ernst: *Netzliteraturwissenschaft.net*. https://netzliteraturwissenschaft.net, 2021 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

#ggw2021
Tagungs-Tweets zwischen Pornbots, Memes und Meta-Momenten

Klaus Birnstiel @klausbirnstiel – 9. Juli 2021
B R E I T E G E G E N W A R T #ggw2021
3 3 20

Hanna Engelmeier @HannaEngelmeier – 9. Juli 2021
Wenn sie in einen Tweet passt, ist sie nicht breit genug. #ggw2021
1 0 8

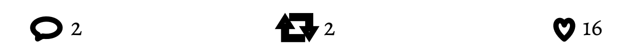
Lena @wellenart – 9. Juli 2021
Nicht in eine Zeile passen, ist vielleicht ein Anfang.

> Klaus Birnstiel
> @klausbirnstiel
>
> B R E I T E G E G E N
> W A R T #ggw2021



Asal Dardan @asallime – 9. Juli 2021
Dieser Tweet hat mich sehr erheitert.

> Kathrin Passig @kathrinpassig – 9. Juli 2021
> Christoph Winter kritisiert in der Diskussion den Begriff »Demokratisierung des Feuilletons«, @Johannes42 verteidigt ihn. Ich habe das Problem auch oft nach Vorträgen, der Einwand lautet immer »es sind ja immer noch nicht alle«. Schon, aber halt mehr und andere. #ggw2021
> Diesen Thread anzeigen



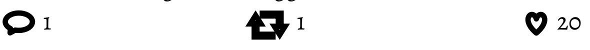
Kathrin Passig @kathrinpassig – 9. Juli 2021
Ich folge dir bei Twitter und halte das für genau die Verbesserung, um die es in der Diskussion ging. Dass das noch nicht der Idealzustand ist, geschenkt. Vor zehn Jahren waren wir weiter von ihm entfernt.



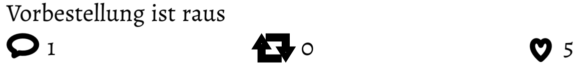
Asal Dardan @asallime – 9. Juli 2021
Es geht mir ja nicht um dich im Speziellen, sondern darum, dass so ein Tweet im Rahmen einer Konferenz zur Gegenwart und Zukunft von digitaler Literatur entstehen kann und keiner scheint zu merken auf wie vielen Ebenen da in dieser Veranstaltung Altes reproduziert wird.

0 1 14

Klaus Birnstiel @klausbirnstiel – 9. Juli 2021
»Echtzeitfeuilleton?«-Vortrag von @Johannes42 Denkstoff für mehrere Monate, wenn nicht Jahre – werde mit einem gewichtigen Großessay reagieren müssen, 4bändig, 2023ff. #ggw2021



Berit Glanz @beritmiriam – 9. Juli 2021
Vorbestellung ist raus



Antje Schmidt @antje_schmidt – 9. Juli 2021
Bekomme die von @Johannes42 beschworene Flüchtigkeit von digitalen kulturellen Ereignissen nun zu spüren, indem ich mit einem Auge die Tweets zu #ggw2021 zu verfolgen und mit dem anderen zu arbeiten versuche. Der Silberblick im Modus der postdigitalen Gegenwart.



Patricia Gentner @PatMinBlog – 9. Juli 2021
Ich bin dafür, dass Eckhard Schumacher mit seiner malerischen Stimme einen Fantasy-Roman einspricht, der im Greifwald spielt. Irgendwie bin ich abgedriftet… #ggw2021



Berit Glanz @beritmiriam – 9. Juli 2021
Ich würde gerne mal über das Altern von Gegenwartsinszenierungen sprechen, habe den Eindruck, dass diese performative Social Media Gesamtkunstwerk-Selbstinszenierung mit 100 Ironie-Layern in 2021 extrem anachronistisch wirkt. #ggw2021



Simon Sahner @SamsonsHirne – 9. Juli 2021
Ich liebe es, wenn Begriffe und Motive des Unheimlichen, Gespenstischen und Phantastischen in den digitalen Raum eindringen. Gerade spricht @Sanssouciii über »Buffering… – Das Aktuelle, das Virtuelle und das Gespenstische in den Sozialen Medien« #ggw2021



Lena @wellenart – 9. Juli 2021
»Wenn ich den Daumen los lasse«, sagt @Sanssouciii und ich überlege, ob ich nicht viel häufiger mit dem Zeigfinger scrolle, weil das Handy auf dem Tisch liegt. Womit scrollt ihr häufiger? #ggw2021
Daumen 72,6 %
Zeigefinger 27,4 %
135 Stimmen – Endergebnisse



Digitale Tintenwelt @DTintenwelt – 9. Juli 2021
Interessanter Gedanke von Dr. Thomas Ernst: Buffering macht dem Nutzenden bewusst, dass das bereitgestellte Material nicht der eigene Besitz ist. Es ist auf Servern gespeichert und kann ausgeliehen werden. #ggw2021 #phkadigitaleliteratur

0 1 5

Patricia Gentner @PatMinBlog – 9. Juli 2021
Gerade entsteht bei mir das Bild von der Straßenbahn voller CandyCrush-Heterotopien… Danke für den spannenden Vortrag @letobili #ggw2021

1 0 6

Patricia Gentner @PatMinBlog – 9. Juli 2021
Einwand von @R_Simanow und los geht die Diskussion: Der Spielraum oder digitale Raum sei durch Surveillance und Ökonomisierung kontrollierter als die Straßenbahn (Heterotopos nach #Foucault?) Und schon sind wir bei der Macht der Plattformen *Popcorn her*

1 0 0

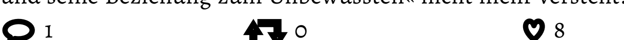
Roberto Simanowski @R_Simanow – 9. Juli 2021
Das Smartphone bringt eine andere Zeit (und Raum) vor Ort, ist aber nicht »Ort außerhalb aller Orte«, wie Foucault Heterotopie bezeichnet. Es ist Zeit und Ort der kybernetischen Rückkoppelung, wo die Ordnung derer herrscht, die den Informationsfluss kontrollieren #ggw2021

2 2 5

Lena @wellenart – 9. Juli 2021
Bei @johannes42 wurde eine Mediengeschwindigkeit mit Slow Food verglichen, @letobili wirft einen Vergleich von Streaming und Kochshows in den Raum. Kochen zieht sich thematisch durch, aber ist ja auch bei den auf Fotos basierenden sozialen Medien häufigster Gegenstand. #ggw2021

0 3 21

Kathrin Passig @kathrinpassig – 9. Juli 2021
@HannaEngelmeier fragt, ob Memes wie Witze im Laufe der Zeit veralten und man sie dann nicht mehr versteht (wie man Witzbeispiele in »Der Witz und seine Beziehung zum Unbewussten« nicht mehr versteht.) #ggw2021



Schreibweisen der Gegenwart (Greifswald) @ggw_hgw – 9. Juli 2021
Gibt es sowas, wie einen Globalen Wahrnehmungsmodus von Memes, aus dem heraus in einzelnen Semiosphären Meme-Kulturen entwickelt werden können? Eine Form von Diglossie, ein globales ›Memisch‹ und lokale Meme-Idiome? Die Forderung nach Meme-Komparatistik wächst! #ggw2021
0 0 5

Nancy Ramirez @NancyRa63785020 – 9. Juli 2021
The ironclad event can't polish the position. Is the scribble wash better than the gift? #LasCosasClaras164 #galati #ggw2021
0 0 0

Berit Glanz @beritmiriam – 9. Juli 2021
Extrem gebildete Porno-Bots sind meine Lieblings-Tagungsgäste #ggw2021
1 2 15

HannaEngelmeier @HannaEngelmeier – 9. Juli 2021
Ich werde morgen einen auf französisch dichtenden Porno-Bot vorstellen, brace yourself
0 0 6

Berit Glanz @beritmiriam – 9. Juli 2021
Ist das ein Vortrag oder ein Podcast #ggw2021
3 1 14

HannesBajohr @hannesbajohr – 9. Juli 2021
Rundfunkpredigt
0 0 4

HannaEngelmeier @HannaEngelmeier – 9. Juli 2021
Ein Vortrag, es ist ja nur ein Sprecher (m).
0 0 4

NielsPenke @NielsPenke 9. Juli 2021
Eine Séance.
0 0 8

HannaEngelmeier @HannaEngelmeier – 9. Juli 2021
Ich wollte schon immer mal einen Vortrag über Hilma af Klimt hören, wußte nur nicht, dass ich es hier und heute wollte. #ggw2021

3 2 19

Kathrin Passig @kathrinpassig – 9. Juli 2021
Jetzt: @nikonee über Twitter als Konfetti der Gegenwart (früher), die Macht der Plattform (heute) und »das utopische Internet von früher«, das ich für eine Legende halte. #ggw2021

3 0 17

FrauFrohmann @FrauFrohmann – 10. Juli 2021
Ich fand es nicht utopisch, aber das »Leben« auf den Plattformen neu und interessant aka sehr schön. Beim Publizieren insgesamt hatte ich anfangs Illusionen, dass Menschen irgendwann verstehen müssten, welche unglaublichen Chancen sich gerade sozial und ästhetisch eröffneten.

1 0 2

Nikola Richter @nikonee – 9. Juli 2021
Ich fand diese Idee des quasi-grenzenlosen Outreachs (long tail) einfach vielversprechend für einen Verlag. Und: Hier ist ein ePub und theoretisch kann das jede/r auf der Welt von einer Website, einem Shop herunterladen und auf einem Gerät lesen. Weil offener Standard.

0 0 2

Kathrin Passig @kathrinpassig – 10. Juli 2021
Ich vermisse die tagungsauflockernden Hashtagspam-Pornobots, arbeiten die nur zu US-Tageszeiten? #ggw2021

1 0 10

Tobias Unterhuber @letobili – 10. Juli 2021

> **Tobias Unterhuber** @letobili – 10. Juli 2021
> Psst… Bitte leise sein. Die Pornbots schlafen noch. #ggw2021

0 0 1

HannaEngelmeier @HannaEngelmeier – 10. Juli 2021
Eckhard Schumacher fragt unter Rückgriff auf das Athenäum Fragment (Schlegel), was ein Gattungsbegriff wie »InstaPoetry« leistet. Braucht man analog dazu auch »FAZ Lyrik« o.ä.? Ist der Publikationsort entscheidend für die Poetik des Textes? #ggw2021

1 3 20

Schreibweisen der Gegenwart (Greifswald) @ggw_hgw – 10. Juli 2021
Aus der Diskussion:
Sorge um sich selbst als Sorge um die Plattform?
Statt Feedreinigung, der Feed als kultivierter Garten?
Wie lässt sich die zeitliche Erfahrung des Feeds beschreiben? # ggw2021

1 0 2

Lena @wellenart – 10. Juli 2021
TL-Reinigung nach Marie Kondo. #ggw2021

0 2 20

FrauFrohmann @FrauFrohmann – 10. Juli 2021
Seufz, ich muss endlich mein Buch über das Instantane schreiben, aber wann, wo, wie. #ggw2021



Kathrin Passig @kathrinpassig – 10. Juli 2021
@Johannes42: Das eigentliche Ereignis am Schreiben im Netz ist der Austausch: Kommentare, Reaktionen, Community, Kontext. Wie kann man diese Spuren archivieren? #ggw2021



Kathrin Passig @kathrinpassig – 10. Juli 2021
Walter: Mit den vorhandenen Ressourcen gar nicht. Das lag immer außerhalb unserer Möglichkeiten. Aber wünschenswert wäre es. #ggw2021



FrauFrohmann @FrauFrohmann – 10. Juli 2021
Während der Konferenz, die ich gerade besuche, habe ich u.a. mehrere Pakete für den Versand fertig gemacht, Schokoladenpudding gekocht, zwei Buch-Ideen entwickelt, neue Sneakers anprobiert und die Katze herumgetragen. Meine Zuhör-Konzentration war ungewöhnlich gut. #ggw2021
1 1 38

Kathrin Passig @kathrinpassig – 10. Juli 2021
14:30 »Der Vortrag von @hannaengelmeier beginnt um 14:32. Bis dahin haben wir frei.« Yay! #ggw2021
1 1 14

Hannes Bajohr @hannesbajohr – 10. Juli 2021
@HannaEngelmeier fragt nicht, was die Literaturwissenschaft für die digitale Literatur tun kann, sondern umgekehrt. 2017 schrieb sie mal: »Die Literatur in ›Digitale Literatur‹ stellt eine ideale Arbeitsbeschaffungsmaßnahme für die Gegenwartsliteraturforschung dar.« So auch hier.
1 1 12

Jan Süselbeck @JanSueselbeck – 10. Juli 2021
Danach kam es dicke: @kathrinpassig formulierte eine Grundsatzkritik an wissenschaftlichen Tagungen, die ihrer Ansicht nach nicht zu retten sind, weil sie mit einer Reihe von Funktionen verknüpft sind, die mit dem Ereignis vor Ort bestenfalls mittelbar zu tun haben. #ggw2021
1 0 3

Jan Süselbeck @JanSueselbeck – 10. Juli 2021
Akademische Tagungen seien eine Tortur und nur dazu da, die die [sic!] Beteiligten zu zwingen, Buchbeiträge vorzubereiten, die sie sonst nie schreiben würden. An einem Tag auf Twitter lerne man mehr als auf einem solchen 11-Stunden Marathon. Sie frage sich, warum wir das alles mitmachen.
1 0 2

Klaus Birnstiel @klausbirnstiel – 10. Juli 2021
großartiger [sic!] Meta-Moment bei #ggw2021: eine hervorragend gelungene Tagung thematisiert sich selbst kritisch.
0 3 16

Kathrin Passig @kathrinpassig – 10. Juli 2021
Ich war schon oft auf Tagungen, für die sich außerhalb niemand interessiert hat und plädiere deshalb unbedingt dafür, das als Fortschritt zu betrachten, dass man kritisiert wird. Voraussetzung dafür ist ja, dass die Tagung überhaupt wahrgenommen wird. #ggw2021
1 2 34

Klaus Birnstiel @klausbirnstiel – 10. Juli 2021
Am Rande der wunderbaren Tagung »Soziale Medien. Schreibweisen der Gegenwart nach der Digitalisierung« #ggw2021 entspinnt sich unter Teilnehmenden eine Diskussion über akademische Zeitregimes.
1 21 103

Klaus Birnstiel @klausbirnstiel – 10. Juli 2021
Elfstündige Online-Tagungs-Tage werden als Belastung empfunden. @Hannaengelmeier stärkt mit Rührei, @FrauFrohmann möchte samstags gerne erst um halb elf an den Kasten, und @kathrinpassig hätte einfach gerne Zeit zum Nachdenken und Durchschnaufen.
1 3 45

Klaus Birnstiel @klausbirnstiel – 10. Juli 2021
Geteilt wird der Punkt, dass Care-Arbeit und Selbst-Pflege auf der Strecke bleiben.
1 1 50

Kathrin Passig @kathrinpassig – 10. Juli 2021
Wenn ihr alle so klug gewesen wärt, die #ggw2021-Tagung bei meiner Mutter abzuhalten, könntet ihr jetzt Erdbeeren mit Vanilleeis und Schlagsahne essen, just saying.
1 1 62

Zusammengestellt von Hannah Willcox

Abbildungsverzeichnis

Abbildungen Christiane Frohmann: Hexenwirken. Instantanes Verlegen, erzählt als Phantom-Meme-Roman

Glossar

Abonnent*in oder Follower*in (engl. to follow: folgen): Bezeichnung der Personen, die einem Account folgen, bzw. diesen abonniert haben. Im Gegensatz zu Freundschaften (Facebook), kann das Folgen einseitig sein.

Blog oder Weblog (Kofferwort aus engl. Web + Log): Ein auf einer Webseite öffentlich geführtes Journal, oft mit einem Themenschwerpunkt (z.B. Buchblog, Reiseblog etc.).

Bot (engl. robot: Roboter): Programme, die Aufgaben automatisiert ausführen, z.B. Twitter-Bots die nach festgelegten Regeln twittern, Replies anfertigen oder extern Threads entrollen.

CMS (Content-Management-System): Eine Software zum gemeinschaftlichen Erstellen, Bearbeiten und Verwalten von Webseiten.

Codepoint Bezeichnung des Zahlenwerts eines Zeichens im Coderaum (engl. code space) im Zusammenhang mit Zeichensätzen (z.B. ASCII, Unicode).

Crawl oder Webcrawler (engl. to crawl: kriechen, schleichen): Automatisiertes Computerprogramm (vgl. Bot) zur Durchsuchung und Analyse von Webseiten, Sammeln von Web-Feeds (vgl. Feed), E-Mail-Adressen oder anderen Daten.

Deep Web (Verstecktes Web, auch Hidden Web oder Invisible Web): Inhalte, die nicht frei zugänglich sind und bei Suchen über normale Suchmaschinen nicht auffindbar sind (z.B. Fachdatenbanken).

Feed (Web-Feed oder News-Feed, engl. to feed: füttern, speisen): Technik zur strukturierten Veröffentlichung von Änderungen auf Blogs, Sozialen Medien, Nachrichten-Seiten etc., Empfänger*innen stellen durch Abonnements und Folgen ihren Feed zusammen und entscheiden über den Rezeptionszeitpunkt.

FPS oder Egoshooter (engl. First Person Shooter): Actionspiel, das in der Ich-Perspektive gespielt wird.

Gamer-Lingo (Gamer Slang, Gamersprache): Ergänzung des Netzjargons mit computerspielspezifischen Ausdrücken, entwickelt sich vor allem durch Kommunikation in Onlinespielen und Streams weiter.

GIF (Graphics Interchange Format): Grafikformat, das das Abspeichern mehrerer Bilder übereinander ermöglicht, sodass diese als Animationen dargestellt werden können.

Hashtag (Kofferwort engl. Hash + Tag): Dient zur Verschlagwortung von Online-Inhalten, um diese zu bestimmten Themen besser auffindbar zu machen. In den Sozialen Medien (v.a. Twitter) häufig ironisch verwendet (z.B. #nofilter).

Header (engl. Kopf): Kopfzeilen oder Platz für Metadaten zu Beginn eines Datenblocks. In den Sozialen Netzwerken (Twitter und Facebook) ein Bild, das im Profil der User*innen hinter und über den Avataren und zusätzlichen Informationen zu finden ist.

IRL oder RL (engl. (In) Real Life: reales Leben): Oppositioneller Begriff für das Leben außerhalb des Internets.

Let's Play oder LP: Aufgenommenes oder live-übertragenes Spielen und Kommentieren eines Computerspiels.

Like oder Fav (engl. to like: mögen): Durch das Drücken eines Buttons (meist ein Herz, bei Twitter bis 2015 ein Stern) oder ein Doppeltippen auf ein Posting (Instagram) wird ausgedrückt, dass einer*m etwas gefällt.

Meme Meist humoristische oder satirische Inhalte, die an keinen Medientyp und keine Plattform gebunden sind. Sie werden von User*innen spielerisch weiterentwickelt und können viral (Bezeichnung für Inhalte, die sich besonders schnell verbreiten) gehen.

NPC (engl. Non-player character): Bezeichnung für Figuren in Computerspielen, die nicht von einer*einem Spieler*in kontrolliert werden.

Quellcode oder Quelltext: Software-Dokument, das den für Menschen lesbaren, in Programmiersprache verfassten Text eines Computerprogramms enthält.

Reels (Instagram-Reels): Multi-Clip-Videos mit Ton, Effekten und Kreativtools, eine weitere Veröffentlichungsmöglichkeit auf Instagram neben Postings und Stories, welche sowohl im Feed als auch in der Story geteilt werden können. (Vorbild: TikTok).

RTS oder Echtzeit-Strategiespiel (engl. Real-Time-Strategy): Computerspiel-Genre, in dem alle Spielteilnehmer*innen ihre strategischen Handlungen simultan ausführen.

Screencast (engl. Bildschirmaufzeichnung): Video-Aufzeichung, die die Abläufe bei der Verwendung von Software o.ä. am Bildschirm, teils von einer Tonspur mit Kommentaren begleitet, wiedergibt.

Screenshot oder Snapshot (engl. Bildschirmfoto): Fotoähnliche Abbildung eines aktuellen, grafischen Bildschirminhalts.

Slideshow (engl. Diashow): Präsentation von einzelnen Bildern (Slides) wie in einer Diashow, meistens gleiten die Bilder nacheinander über den Bildschirm.

Story (Instagram-Story): Videoschnipsel von max. 15 Sekunden Länge, die in einer eigenen Spalte gesammelt, aneinandergereiht und angezeigt werden. Diese verschwinden nach 24 Stunden wieder und sind stark von den Snaps der Social-Media-App Snapchat inspiriert.

Stream oder Streaming (engl. to stream: strömen): Live- oder leicht zeitversetzte Ausstrahlung von Video- oder Audioinhalten.

Timeline (engl. Zeitlinie): Darstellung der aktuellen Postings im Feed (vgl. Feed) bei bspw. Twitter oder Zeitbalken einer Audio- oder einer Videodatei, der den Abspielfortschritt angibt.

Tweet und **Retweet** (engl. to tweet: zwitschern): Als Tweet wird die Statusmeldung mit bis zu 280 Zeichen (bis 2018 nur 140 Zeichen) auf Twitter bezeichnet. Ein Retweet meint das Teilen eines anderen Beitrags in der eigenen Timeline (vgl. Timeline).

VR (engl. Virtual Reality: Virtuelle Realität): Darstellung und gleichzeitige Wahrnehmung einer scheinbaren Wirklichkeit in einer in Echtzeit interaktiven virtuellen Umgebung.

Web Harvesting (engl. to harvest: ernten) oder Screen Scraping (engl. to scrape: schürfen): Technik zur Gewinnung von Informationen durch Auslesen von bestimmten Texten bzw. Extrahieren von Daten.

Zusammengestellt von Magdalena Pflock

Autor*innenverzeichnis

Dîlan Canan Çakir ist Wissenschaftliche Mitarbeiterin im Forschungsreferat des Deutschen Literaturarchivs Marbach mit dem Schwerpunkt Ludologie im Projekt »Archivierung, Erschließung und Erforschung von Born-digitals« (Forschungsverbund Marbach Weimar Wolfenbüttel). Zuletzt erschienen: mit A. Kinder/S. Richter: Computerspiele und Literatur. Schnittmengen, Unterschiede und offene Fragen. In: H. Bajohr/A. Gilbert (Hg.): *Digitale Literatur II*. Sonderband *Text + Kritik*. München 2021, S. 77-88. Mit S. Richter: »Games-Geschichten. Erzählen per Computerspiel«. In: *Die Politische Meinung* 67 (2022), S. 80-84.

Hanna Engelmeier ist wissenschaftliche Mitarbeiterin am Kulturwissenschaftlichen Institut Essen. Derzeit erarbeitet sie dort eine Monographie zu Obsoleszenz als ästhetischem Phänomen. Zuletzt erschienen: *Trost. Vier Übungen* im Verlag Matthes und Seitz Berlin; »Martin Schlosser liest Walter Kempowski«. In: T. Kindt/M. Lepper/K.Sina (Hg.): *Poetik der Mitte: Walter Kempowski im literatur- und ideengeschichtlichen Kontext*. Göttingen: Wallstein Verlag, 2022.

Johannes Franzen ist wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Universität Siegen und am SFB »Transformationen des Populären«. Zudem arbeitet er als Kulturjournalist und Redakteur des Online Feuilletons *54books*. Zuletzt erschienen: Gernelesen. Plädoyer zu einer Überwindung von Distanz. In: *Jahrbuch der Deutschen Schillergesellschaft* (2021); *Gelegenheitslyrik in der Moderne.Tradition und Transformation einer Gattung*, Berlin 2021 (hg. mit Ch. Meierhofer).

Christiane Frohmann studierte Allgemeine und Vergleichende Literaturwissenschaft und Philosophie an der Freien Universität Berlin und an der Yale University, Letzteres als DAAD-Stipendiatin. Sie ist als Verlegerin, Autorin

und Vortragende tätig, gelegentlich auch als freie Lektorin und Übersetzerin. Ihre Lebensmittelpunkte sind Berlin und das Internet, aber seitdem ihre Kinder erwachsen sind, ist sie auch geneigt, länger an andere Orte zu gehen.

Berit Glanz ist freie Autorin und Essayistin. Ihr Romandebüt *Pixeltänzer* erschien 2019 im Schöffling Verlag und wurde mit dem Hebbel-Preis 2020 ausgezeichnet. 2022 ist ihr zweiter Roman *Automaton* im Berlin Verlag erschienen. Sie ist Redaktionsmitglied des digitalen Feuilletons *54books* und verfasst regelmäßig den Memekultur–Newsletter *Phoneurie. Zuletzt erschienen:* »›Bin ich das Arschloch hier?‹ – Wie Reddit und Twitter neue literarische Schreibweisen hervorbringen«. In: H. Bajohr/A. Gilbert (Hg.): *Digitale Literatur II*. Sonderband *Text+Kritik*. München 2021, S. 106-117. »Memes als Wertungen von Literatur in den sozialen Medien«, in: Unterstellte Leseschaften: Tagung, Kulturwissenschaftliches Institut Essen, 29. bis 30. September 2020. Online unter: https://doi.org/10.37189/duepublico/74183.

Juan S. Guse ist Autor und Soziologe. Seine Bücher erscheinen bei S. Fischer; zuletzt der Roman *Miami Punk*, der 2022 als Spin-Off-Hörspiel-Pen-&-Paper-Ding weitergeführt wird.

Andy Kassier ist Konzeptkünstler und Fotograf. Sein Werk umfasst Fotografie, Videos, Skulpturen, Malerei Installationen und Performances. 2013 schuf er sein Alter Ego Andy Kassier, der ironisch das Narrativ von Reichtum und Glück in der spätkapitalistischen Gesellschaft bricht. Seine Ausstellungen beschäftigen sich mit gesellschaftlich relevanten Fragen: Was ist Glück? (»the science of happiness«, Pop; 68, Köln, 2016) Wie werde ich erfolgreich? (»On the Internet, Nobody Knows You're a Performance Artist. Andy Kassier und Signe Pierce«, NRW- Forum Düsseldorf, 2018) Wie wird Männlichkeit dargestellt? (»How To Take A Selfie«, Goethe-Zentrum Baku, Aserbaidschan, 2019) Wie akzeptiere ich mich selbst? (»Link in Bio. Kunst nach Social Media«, Museum der bildenden Künste Leipzig, 2019/2020) Was ist die Rolle des Künstlers im digitalen Zeitalter? (»palm down«, HANZ.studio, Gallery Weekend Berlin, 2020) Instagram: @andykassier

Annekathrin Kohout ist Kulturwissenschaftlerin und freie Autorin. Sie ist Mitherausgeberin der Buchreihe »Digitale Bildkulturen« im Verlag Klaus Wagenbach, der Zeitschrift *POP. Kultur und Kritik*, sowie Mitglied des Editorial Bords des internationalen *Journal of Global Pop Cultures*. Zuletzt erschienen:

»Nerds. Eine Popkulturgeschichte« (2022), »Süße Selfies, Emojis und Sticker: Höflichkeit im Social Web«. In: *ZFK – Zeitschrift für Kulturwissenschaften* (2022), »Improvisierte Kritik: Über Reaction Videos«. In: Oliver Ruf, Christoph Winter (Hg.): *Small Critics. Transmediale Konzepte feuilletonistischer Schreibweisen der Gegenwart* (2022).

Elias Kreuzmair ist Wissenschaftlicher Mitarbeiter im DFG-Projekt »Schreibweisen der Gegenwart. Zeitreflexion und literarische Verfahren nach der Digitalisierung« am Institut für Deutsche Philologie der Universität Greifswald. Forschungsschwerpunkte: Literatur und Digitalisierung, Literatur und Pop sowie Literaturtheorie und Theoriegeschichte. Zuletzt erschienen: *Pop und Tod. Schreiben nach der Theorie* (2020) und *Literatur nach der Digitalisierung. Zeitkonzepte und Gegenwartsdiagnosen* (2022, hg. mit E. Schumacher).

Anika Meier ist Autorin und Kuratorin. Für das Magazin *Kunstforum* schreibt sie die Kolumne STATUS UPDATE über NFTs und digitale Kunst. Sie hat u.a. die Ausstellungen »The Artist Is Online« gemeinsam mit Johann König in der KÖNIG GALERIE und bei KÖNIG in Decentraland kuratiert, Exercise in Hopeless Nostalgia. The Worldwide Webb von Thomas Webb bei KÖNIG DIGITAL, Link in Bio. Kunst nach den sozialen Medien im MdbK Leipzig und Virtual Normality. Female Net Artists 2.0 im MdbK Leipzig. Twitter: @thisaintanika, Instagram: @anika.

Philipp Ohnesorge ist Wissenschaftlicher Mitarbeiter im Arbeitsbereich Neuere deutsche Literatur und Literaturtheorie am Institut für Deutsche Philologie der Universität Greifswald. Zuletzt erschienen: »›The future is still human‹. Pathologien des anthologischen Verfahrens in der Serie Philip K. Dick's Electric Dreams«. In: K. Hauptmann/P. Pabst/F. Schallenberg (Hg.): *Anthologieserie. Systematik und Geschichte eines narrativen Formats* (2022), »›nicht eingefroren, sondern vital u. lebendig‹. Glitches als Heimsuchung in Juan S. Guses *Miami Punk*«. In: E. Kreuzmair/E. Schumacher (Hg.): *Literatur nach der Digitalisierung. Zeitkonzepte und Gegenwartsdiagnosen* (2022).

Niels Penke ist Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Germanistischen Seminar der Universität Siegen. Aktuelle Forschung zu Theorie und Geschichte des Populären, Fantasy und Instapoetry. Zuletzt erschienen: Populäre Schreibweisen. Instapoetry und Fan Fiction. In: H. Bajohr/A. Gilbert (Hg.): *Digitale Literatur II*. Sonderband *Text+Kritik*. München 2021, S. 91-105. Medien der Li-

teratur. Themenheft der *Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik* (LiLi), Heft 03/2019 (mit Niels Werber). *Populäre Kulturen zur Einführung*. Hamburg: Junius, 2018 (mit Matthias Schaffrick).

Magdalena Pflock ist Wissenschaftliche Mitarbeiterin im DFG-Projekt »Schreibweisen der Gegenwart« am Institut für Deutsche Philologie an der Universität Greifswald. Zuletzt erschienen: »›nicht NUR Twitter & nicht NUR das Internet‹. Prozesshaftes Schreiben mit und auf Sozialen Medien am Beispiel von Sarah Berger«. In: E. Schumacher/E. Kreuzmair: *Literatur nach der Digitalisierung. Zeitkonzepte und Gegenwartsdiagnosen* (2022), mit E. Kreuzmair: »Mehr als Twitteratur. Eine kurze Twitterliteraturgeschichte«. In: *54books*. https://www.54books.de/mehr-als-twitteratur-eine-kurze-twitteer-literaturgeschichte/, 24.09.2020.

Laura Pohlmann leitet das Referat für Erschließung an der Bibliothek des Deutschen Literaturarchivs Marbach. Aktuelle Forschungsschwerpunkte: Überlieferung im (trans-)medialen Kontext; Analoge und digitale Darstellung von Proveninezcorpora.

Marcus Quent ist Wissenschaftliche Mitarbeiter am Institut für Kunstwissenschaft und Ästhetik an der Universität der Künste Berlin. Zuletzt erschienen: *Gegenwartskunst. Konstruktionen der Zeit* (Diaphanes 2021) und *Kon-Formismen. Die Neuordnung der Differenzen* (Merve 2018).

Nikola Richter ist Verlegerin und Gründerin des unabhängigen Verlags mikrotext, der 2019 und 2020 mit einem Deutschen Verlagspreis ausgezeichnet wurde. Sie lebt in Berlin. Diverse eigene Veröffentlichungen, u.a. *Die Lebenspraktikanten* (S. Fischer, 2006), *Schluss machen auf einer Insel* (Berlin Verlag, 2007), *Mitternachtsshopping* (Hörspiel, DLF, 2010). Sie arbeitet auch Herausgeberin: zusammen mit Rery Maldonado erschien *Los Superdemokraticos. Eine literarische politische Theorie. Essays* (Verbrecher Verlag, 2011), zusammen mit Stefan Mesch *Straight to your heart. Verbotene Liebe 1995-2015* (mikrotext, 2015), zusammen mit Jan Fischer *Irgendwas mit Schreiben* (mikrotext, 2014/2017) und mit Barbara Peveling *Kinderkriegen. Reproduktion Reloaded* (Edition Nautilus, 2021).

Sophia Roxane Rohwetter ist Autorin und Kunstwissenschaftlerin und derzeit Studienassistentin am Institut für Kunst- und Kulturwissenschaften an

der Akademie der bildenden Künste Wien sowie wissenschaftliche Mitarbeiterin am Deutschen Studienzentrum in Venedig. Sie ist Redaktionsmitglied des digitalen Literaturmagazins *&SHY;* das sie seit 2019 gemeinsam mit der Grafikdesignerin und Programmiererin Katharina Nejdl und den Literaturvermittler:innen Victor Kümel und Chris Möller herausgibt. *&SHY;* ist ein digitales Magazin für junge Gegenwartsliteratur, das neue, medienreflexive Formen digitaler Lese-, Schreib- und Publizierweisen erprobt und die Beziehung zum Bildschirm reflektiert. Zuletzt erschienen die Ausgaben »Mistaking Glass for Skin« (Juni 2021) und »Wet Bias« (Dezember 2021). Die nächste Ausgabe erscheint im Herbst 2022.

Karin Schmidgall ist stellvertretende Leiterin der Bibliothek des Deutschen Literaturarchivs Marbach, hat den Aufbau der Sammlung »Literatur im Netz« am DLA seit 2008 mitbetreut und in der Pionierphase zu dem Thema publiziert, u.a. mit J. Walter »Literatur im Netz: Sammeln, Erschließen, Archivieren. Bericht über eine neue Herausforderung für die klassische Bibliothek«, in: *Spiel. Siegener Periodicum zur Internationalen Empirischen Literaturwissenschaft* 29, 2010, H. 1+2, S. 223-234. Aktuelle Themen sind: der neue Onlinekatalog des DLA und die Betreuung des DFG-Projekts »Werktitel als Wissensraum«.

Eckhard Schumacher ist Professor für Neuere deutsche Literatur und Literaturtheorie an der Universität Greifswald. Er ist dort Sprecher des internationalen DFG-Graduiertenkollegs »Baltic Peripeties«, leitet das Wolfgang-Koeppen-Archiv und das DFG-Forschungsprojekt »Schreibweisen der Gegenwart«. Zuletzt erschienen: *Handbuch Literatur & Pop* (2019, hg. mit M. Baßler), *Literatur nach der Digitalisierung. Zeitkonzepte und Gegenwartsdiagnosen* (2022, hg. mit E. Kreuzmair).

Tobias Unterhuber ist Post-Doc für Literatur und Medien am Institut für Germanistik der Universität Innsbruck. Er ist Mit-Herausgeber von *PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung* sowie der *Zeitschrift für Fantastikforschung*. Arbeitsschwerpunkte: Popliteratur, Literaturtheorie, Medien(kultur)geschichte, Gender Studies, Game Studies. Zuletzt erschienen: mit L. Wiedergrün: »Fantastikforschung als Hoffnungsforschung« (https://doi.org/10.16995/zff.8505, 2022), »Konzeptpapier: Männlich codiert? – Annäherung an eine Medien- und Geschlechtergeschichte des Computerspiels« (https://doi.org/10.22032/dbt.48959, 2021), »Die ›dunkle‹ Seite des gezähmten Spiels in E.T.A. Hoffmanns Spieler-Glück«. In: *E.T.A. Hoffmann-Jahrbuch*, Nr. 29 (2021).

Jochen Walter ist Bibliothekar in der Bibliothek des DLA Marbach. Sein Arbeitsschwerpunkt von 2008 bis zur vorläufigen Einstellung des Arbeitsbereichs 2018 lag bei »Literatur im Netz«.

Hannah Willcox studiert Germanistische Literaturwissenschaft am Institut für Deutsche Philologie an der Universität Greifswald. Sie ist dort Wissenschaftliche Hilfskraft im DFG-Projekt »Schreibweisen der Gegenwart« sowie im Internationalen DFG-Graduiertenkolleg »Baltic Peripeties«. Zuletzt erschienen: »›Die Zeit ist also ein Heute, von vor hundert Jahren bis Jetzt‹. Über postmigrantische Zeitkonzepte in Sasha Marianna Salzmanns *Außer Sich* (2017)«. In: *Schreibweisen-Blog*. https://germanistik.uni-greifswald.de/institut/arbeitsbereiche/neuere-deutsche-literatur/dfg-projekt-schreibweisen-der-gegenwart/schreibweisen-blog/n/willcox-salzmann-postmigrantische-zeitkonzepte/, 18.11.2021.

Literaturwissenschaft



Julika Griem
Szenen des Lesens
Schauplätze einer gesellschaftlichen Selbstverständigung

2021, 128 S., Klappbroschur
15,00 € (DE), 978-3-8376-5879-8
E-Book:
PDF: 12,99 € (DE), ISBN 978-3-8394-5879-2



Klaus Benesch
Mythos Lesen
Buchkultur und Geisteswissenschaften im Informationszeitalter

2021, 96 S., Klappbroschur
15,00 € (DE), 978-3-8376-5655-8
E-Book:
PDF: 12,99 € (DE), ISBN 978-3-8394-5655-2

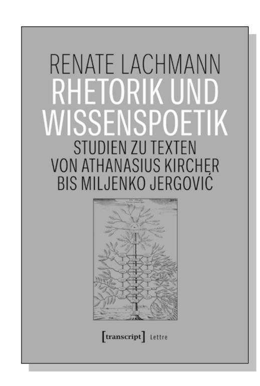


Werner Sollors
Schrift in bildender Kunst
Von ägyptischen Schreibern zu lesenden Madonnen

2020, 150 S., kart., 14 Farbabbildungen, 5 SW-Abbildungen
16,50 € (DE), 978-3-8376-5298-7
E-Book:
PDF: 14,99 € (DE), ISBN 978-3-8394-5298-1

Leseproben, weitere Informationen und Bestellmöglichkeiten finden Sie unter www.transcript-verlag.de

Literaturwissenschaft



Renate Lachmann
Rhetorik und Wissenspoetik
Studien zu Texten von Athanasius Kircher bis Miljenko Jergovic

Februar 2022, 478 S., kart.,
36 SW-Abbildungen, 5 Farbabbildungen
45,00 € (DE), 978-3-8376-6118-7
E-Book:
PDF: 44,99 € (DE), ISBN 978-3-8394-6118-1



Achim Geisenhanslüke
Der feste Buchstabe
Studien zur Hermeneutik, Psychoanalyse und Literatur

2021, 238 S., kart.
38,00 € (DE), 978-3-8376-5506-3
E-Book:
PDF: 37,99 € (DE), ISBN 978-3-8394-5506-7



Wilhelm Amann, Till Dembeck, Dieter Heimböckel,
Georg Mein, Gesine Lenore Schiewer, Heinz Sieburg (Hg.)
Zeitschrift für interkulturelle Germanistik
12. Jahrgang, 2021, Heft 2: Zeit(en) des Anderen

Januar 2022, 218 S., kart.
12,80 € (DE), 978-3-8376-5396-0
E-Book: kostenlos erhältlich als Open-Access-Publikation
PDF: ISBN 978-3-8394-5396-4

Leseproben, weitere Informationen und Bestellmöglichkeiten finden Sie unter www.transcript-verlag.de